

# POWER PLAY

## SPIELAUTOMAT FREI HAUS

GRADIUS III: GEWINNT  
DAS ARCADE-ORIGINAL

## TRAUMHAFT

FEINES FANTASY-  
ADVENTURE:  
WONDERLAND

## EXKLUSIV

• FLOOD • MASTER BLAZER  
• POWERMONGER





# LOST PATROL



ocean

# Sommerfische

**W**ährend Ihr Euch am Strand aalt und eine neue Schicht Sonnenöl appliziert, wischen sich die **POWER-PLAY**-Redakteure den Schweiß von der Stirn. Die Hitze stammt weniger aus direkter Sonnenbestrahlung, sondern mehr von der frisch eingebrochenen Hitzewelle, die nicht einmal vor dem tiefen Keller Halt macht. Der Satz "Über einem Artikel brüten" hat eine völlig neue Bedeutung erlangt...



Ein Tritt, ein Schlag:  
Die Budokaner stürmen  
die Redaktion.



Gruppenfoto mit  
der Redaktion:  
Noch wird  
gelächelt...

**H**eiß ging's auch Mitte des Monats in der **POWER-PLAY**-Redaktion zu. Es wurde geworfen, getreten und gehebelt, daß es eine wahre Freude war. Grund für diesen sportlichen Wettkampf war die Vorausscheidungsrunde des Budokan-Wettbewerbs. Drei Bewerber traten an, um sich gemäß der Regeln zu messen. Neben dem schweißtreibenden Joystick-Geknirsche gab's Zeit für ein Gruppenfoto mit der Redaktionsmannschaft.

**W**o ist Rietberg? Dort, wo Westfalen am westfäligsten ist, glückliche Pferde auf saftigen Wiesen weiden und United Software (Ex-Ariolasoft) seine Zelte aufgeschlagen hat. Der eigenwillige Standort verursacht so manchem willigen Besucher Strapazen. Als bei einer Vorführung von neuen U.S. Gold-, Accolade- und Storm-Spielen Product Manager und Pressevertreter aus allen Himmelsrichtungen gen Rietberg zogen, wirkten insbesondere die englischen Gäste leicht angeknittert: Von London ging's mit dem Flieger zunächst nach Hannover, von da aus mit dem Wagen zu United Software (gut 100 Kilometer Entfernung). Wohl dem, der von München aus startet: Mit einem rassigen Propellerflieger (den Chuck Yeager sicher gerne mal ausprobieren würde) geht's zum trauten Flughafen Paderborn, der Rietberg um einiges näher ist als Hannover. Die Ausbeute des Besuchs reicht den Aktuell-Teil dieser Ausgabe an.



Wo in aller Welt ist  
Rietberg?

**W**ährenddessen organisierte Action-Freak Martin einen kompletten Arcade-Spielautomaten für die Redaktion. Das Gerät wurde schon beim ersten Test stark beansprucht, als die "Paradius"-Platine in der Redaktion eintraf. Die Arbeit ruhte ein paar Tage; Genaueres über die Veräppelung des Klassikers "Nemesis" lest Ihr auf Seite 130.



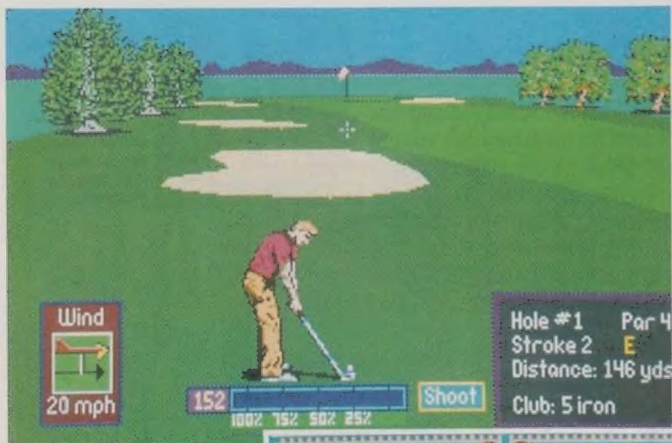
Hier steht ein  
Grund,  
keine Artikel  
zu schreiben...

Bis zur nächsten Ausgabe

Euer

Power-Play-Team





### 30 Neue Perspektiven im Golfsport: "PGA-Tour Golf"



### 24 Spezialfahrzeuge der neuen Sportart 3037: Rotofolts in "Masterblazer"

## Unter der Lupe

Drachentöter aufgepaßt:  
Der große Rollenspiel-Ver-  
gleichstest ist da

108

## Computerspiele-Tests

PGA Tour Golf	30
Kick Off II	32
Football World	33
Oriental Games	37
Viking Child	37
Flood	40
Emerald Mine III	41
Tangram	42
Titano	42
Unreal	44
Damokles	94
Thunderstrike	96
Dark Sat	96
Carmen Sandiego	97
Theme Park Mystery	97
Guns & Butter	98
Circuit's Edge	100
Rorkes Drift	100

## Aktuell

Schnipsel aus der Software-Szene	8
Schlachtbefehl: Der langersehnte Nachfolger zu Carrier Command ist da — "Battle Command"	14
Grafikgrusel in 3D: "Duster" von Mirrorsoft	16
Aus gleichem Holz: "Powermonger", das neue Spiel der Populous-Macher	19
Zum Nachspielen: Alice in "Wonderland"	20
"Vaxine", der E-Motion-Nachfolger	22
Ballblazer aufgepeppt: Das 16-Bit-Spiel "Masterblazer"	24

## Story

Gegen den Strom: Die Software-Firma "Color Dreams" liefert Spiele für NES	129
Konami: Der Deutschland-Star	118

## Rubriken

So bewerten wir	6
Software-Charts und Hitparaden	26
Gewinnt einen Automaten von Konami: Gradius 3	28
Crème de la crème	52
Luxus-Walkman zu gewinnen: Bomico-Wettbewerb	45
Euer Forum: Clubecke	48
High Score: Hall of Fame	46
Leserbriefe	50
Impressum	68
Starkiller	86
Neues aus der Comicszene	88
Musik, Bücher, Filme	132
Inseratenverzeichnis	117
Vorschau auf die kommende Ausgabe	134

9





**96** Neue Instruktionen bei "Thunderstrike"

**130** Eisenhart und nahkampfgestählt:  
Die Anti-Terror-Einheit in "Thunderfox"

## Kurztests

Might & Magic, Ultima V	103
Police Quest II, Red Storm Rising	103
Neuromancer, Camelot	103
Loom, Black Out	103
Xenomorph, Sim City	104
Turn It, Silver Blade	104
Skie or Die, Klax	104
Turn It, Berlin 1948	104

## Videospiele-Tests

Hurricane	119
Thunderforce III	120
Ghostbusters	121
Columns	122
Shanghai II	122
Puzznic	123
Dondokodon	125
Download	125
Super Star Soccer	125
Veigues Tactical Fighter	126
Freedom	126
Crystal Mines	127

## Kurztests Videospiele

Gauntlet III, Kikikaikai	128
Golf, Qix	128
Pitman, Boxing	128

## Automatenspiele- Tests

Arcade-Neuheiten des Monats 130

## Power-Tips

Ultima VI	54
Castle Master	55
Midwinter	58
Italy 1990	58
Camelot	58
Tower of Babel	59
Pirates	59
Space Quest III	60
Dragonflight	61
Police Quest II	66
Iron Lord	67
Mechwarrior	69
Deathtrack	69
Trucking	69

POKE-Ecke: Turrigan, Astro Marine Corps, Starflight I, Klax, Bombuzal, Spherical, Rolier Coaster Rumbler 70

Dr. Bobo antwortet: Police Quest II, Drakkhen, Enchanter 70

F-16 Combat Pilot, Starflight II, Rock'n Roll, Ultima V 71

### Videospiele-Tips

California Games, Zoom, Splatterhouse, Formation Soccer, Cybercore 72

Kid Icarus, Super Shinobi, Blue Lightning 73

Thunderforce III 74

Boxxle, Metal Gear, Navy Blue, Golden Axe, PC-Gengin 75

Puzzle Road, Chips Challenge 76

Castlevania, Trojan, Track & Field II 77

### Clue-Books

Might & Magic II 78

Gral gesucht: Camelot 81

Titelthemen

90

# DIE WERTUNGEN

Hits, Flops, Zahlen und Grimmassen: Spiele werden in **POWER PLAY** nach einem ausgeklügelten System getestet. Wie es funktioniert, verrät Euch diese Seite.

In **POWER PLAY** gibt es ein einheitliches Bewertungssystem, das wir bei Computer- und Videospiel-Tests verwenden. Jedes Spiel kann mindestens 0 und höchstens 100 Prozent erhalten. Die Wertung 50 bedeutet genau "Durchschnitt".

Bei der **Grafik**-Wertung werden Aspekte wie Farben, Sprites, Animation und Scrolling berücksichtigt. Beim **Sound** spielen sowohl die Musik (technische Qualität, Komposition) als auch die Effekte eine Rolle. Am wichtigsten ist jedoch die Gesamtwertung, die bei uns **POWER-WERTUNG** heißt. Sie sagt aus, wieviel Spaß ein Programm macht und wie hoch die Spielmotivation ist. Umsetzungen von bereits getesteten Programmen oder besonders schlechte Spiele werden oft nur kurz getestet, um Platz zu sparen.

Bei allen Wertungen berücksichtigen wir die Hardware-Fähigkeiten des jeweiligen Computers. Der Zahn der Zeit spielt ebenfalls eine Rolle, da im Lauf der Jahre die Computertypen immer besser ausgenutzt werden. Das ist wichtig, wenn man später einmal neue Wertungen mit älteren vergleichen.

Alle Tests werden von unserem festen Spiele-Team geschrieben. Bei jedem Test (mit Ausnahme der Kurz-Tests) sieht man ein Bild von dem/den

	Spitzenklasse	Gut	Durchschnitt	Mäßig	Miserabel
Anatol Locker al					
Heinrich Lénhardt hf					
Michael Hengst mh					
Martin Galsch mg					
Henrik Fisch hf					
Volker Weltz vw					

Redakteur/en, die das Spiel getestet haben. Ihr Mienenspiel läßt darauf schließen, welchen Eindruck das Programm auf den Tester machte. Dieses "Wertungsgesicht" drückt die rein subjektive Meinung des Testers aus; Grafik-, Sound- und **POWER-WERTUNG** werden von der gesamten Redaktion bestimmt.

Um eine komplette Übersicht zu gewähren, haben wir eine Standard-Übersicht entwickelt: In unserem Wertungskasten findet Ihr folgende Angaben:

- 1 — Die Softwarefirma, die das Spiel veröffentlicht hat.
- 2 — Das Spielgenre (beispielsweise "Rollenspiel" oder "Simulation").
- 3 — Die unverbindliche Preisempfehlung, die der Hersteller für das Spiel vorgibt.
- 4 — Die Grafikwertung; bei MS-DOS-Spielen bewerten wir die EGA-Grafik. Wenn das Spiel unter Hercules läuft, oder eine interessante VGA-Grafik bietet, wird dies extra im Text erwähnt.
- 5 — Die Wertung der Musik und Soundeffekte. Bei MS-

DOS-PCs bewerten wir den AdLib-Sound, wenn keiner vorhanden, den PC-Pieper.

6 — Die wichtigste Wertung: Der Spielspaß. "50" ist glatter Durchschnitt des jeweiligen Genres.

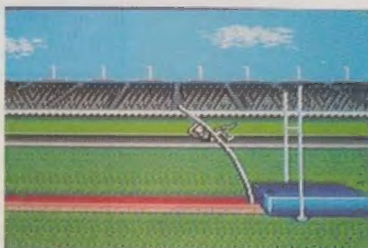
7 — In dieser Spalte findet Ihr den Computertyp inklusive der **POWER-WERTUNG** für diese Version.

8 — Hier steht entweder eine Wertung oder "nicht geplant" (das Spiel wird nicht für diesen Computertyp erscheinen) oder "in Vorbereitung" (die Software-Firma will eine Umsetzung her-









Links sieht Ihr den Stabhochsprung aus "Summer Games", rechts einen Schnappschuß von "Super Monaco Grand Prix" (Sega)

## Modul-Mehrkampf

Sega versorgt die Master-System-Besitzer in letzter Zeit auffallend oft mit sportlichen Modul-Neuheiten. Nach "World Games" und "California Games" ist der Ur-Vater von Epyx' "Games"-Serie angekündigt. "Summer Games" bietet fünf Disziplinen: Stabhochsprung, 100-Meter-Lauf, Schwimmen, Turmspringen und Gymnastik. Wenn diese Sportarten zu lasch sind, der darf sich am Steuer eines Formel-1-Wagens versuchen. "Super Monaco Grand Prix" unterscheidet sich allerdings etwas vom Automaten-Vorbild. Dank Reifen-, Motor- und Getriebeauswahl vor dem Start kommt eine taktische Note ins Rennen. Außerdem dürfen zwei Spieler auf geteilten Bildschirmen gleichzeitig antreten. Beide Module kosten um die 90 Mark und sollen im Oktober erscheinen. *mg*

## Kino & Kommerz

Gegen Ende des Jahres veröffentlicht Acclaim zwei heißersehnte Module für das Nintendo Entertainment System. "Total Recall" basiert auf dem gleichnamigen Science-Fiction-Thriller mit Arnold Schwarzenegger in der Hauptrolle, der gerade für neue Umsatzrekorde an den Kinokassen sorgt. In Deutschland läuft er unter dem Titel "Die totale Erinnerung". Das Spiel ist, ebenso wie das Vorbild, ziemlich actionlastig. Das Arnold-Sprite muß sich gegen aller-



Viel PS, überdimensionale Reifen: die "Bigfoots" unterwegs (Nintendo)



Das Arnold-Sprite im Zwiegespräch mit einem Fußgänger (Nintendo)

lei finstere Typen auf unterschiedliche Arten zur Wehr setzen.

Weniger schlagkräftig, dafür um so staubiger verrichten die "Bigfoots" ihren Dienst. Die in Amerika sehr beliebten, mit riesigen Reifen aufgetragenen Klein-Trucks, liefern sich heiße Wettrennen. Hindernisse werden schlichtweg überrollt — wozu hat man schließlich die überdimensionalen Reifen. Beide Module werden unter 100 Mark kosten und wahrscheinlich im November in Deutschland erscheinen. Ein ausführlicher Test folgt in einer der nächsten Ausgaben. *mg*

## Stürmische Spiele

Über die kommenden Spiele der neuen Softwarefirma Storm, zu der das "Silkworm"-erprobte Programmerteam Random Access gehört, haben wir Euch bereits in Ausgabe 7/90 erstmals informiert. Hier ein paar ergänzende Details: Die Automaten- Umsetzung "Saint Dragon" soll im September für Amiga, Atari ST und C 64 erscheinen. Wir konnten die Amiga- und C 64-Versionen schon einmal anspielen; beide sehen sehr erfreulich aus. Das vertikal scrollende Ballerspiel "Swiv" erscheint im Oktober für die gleichen Computer. Trotz verblüffender Ähnlichkeiten handelt es sich hier nicht um den offiziellen Nachfolger zu Silkworm. Das sollte der beinhalten Action (zwei Spieler gleichzeitig, viele Extras) aber keinen Abbruch tun. Das putzige Plattformspiel Rodland sowie das Autorennen "Big Run" sollen Anfang 1991 für Amiga, ST und C 64 herauskommen. Bei Big Run fährt Ihr bei sechs Etappen auf den

Spuren der berühmt-berüchtigten Rallye Paris—Dakar. Den Deutschland-Vertrieb der Storm-Spiele übernimmt übrigens United Software. *hl*

## Mythen-Hüpfer



Das neueste Werk von Steve "Goldrunner" Bak: Yolanda (ST)

Ein neues Plattformspiel für Amiga und Atari ST wird von Millennium angekündigt. In "Yolanda", dem offiziellen Nachfolger des C-64-Klassikers "Hercules", gilt es, die Taten des griechischen Helden zu vollenden. Yolanda, die Tochter des Herkules, ist von der Todesgöttin Hera verflucht worden. Nur wenn sie zwölf schwierige Aufgaben erfüllt, an denen schon ihr Vater zu knabbern hatte, kann sie ihre Freiheit zurücklangen. Über 50 Level wollen in "Yolanda" bezwungen werden, das übrigens von Steve Bak programmiert wird. *vw*

## Titus-Trends

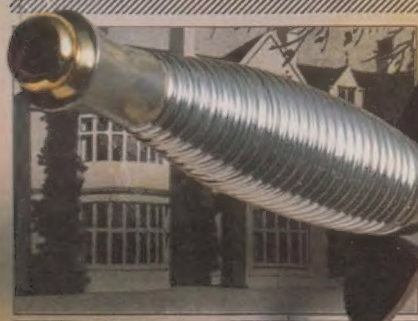
Es nimmt kein Ende: Titus' 3D-Actionspiele-Serie, die mit "Crazy Cars" begann, wird mit "Fire & Forget II" erneut fortgesetzt. 15 Musikstücke, 60 Gegner und Bonus-Level sollen das spielerisch ziemlich angestaubte Action-Spektakel aufmöbeln. Außerdem hat sich Titus den Vertrieb von Disney Software gesichert. Im Oktober soll das Arcade-Adventure "Dick Tracy" (der Kinofilm startet in absehbarer Zeit mit Madonna in der Hauptrolle), im November das Action-Adventure "Duck Tales" und im Februar '91 schließlich das 3D-Actionspiel "Arachnophobia" erscheinen. *mg*



WIR LIEFERN DEN SCHAUPLATZ DES  
VERBRECHENS, SIE MÜSSEN DEN MORD LÖSEN!!

# MURDER!

19TH JUNE 1941



## 'GHASTLEY MANOR' THE LOCATION OF HORRIFYING HOMICIDE

Police have today been informed of the murder of Mr Charles Innes, aged 46, an attorney from Bar-

rington, W. Sussex.

It is believed Mr Innes was stabbed to death at the home of Mrs Audrey

Broom-Hall, actress & widower of the famous film actor Sebastian Broom-Hall; who was holding a cocktail party for the rich & famous. As one of the guests Lord Alfred Andrews has taken it upon himself to keep order at Ghastley Manor, he is questioning Mr Larry Glover, the prominent political figure, & Dr Victor Jones; No Scotland Yard have yet reached the scene of the crime, but they are estimated to arrive at approx. 10.30 - 2 hours after the crime was discovered.



## DISTINGUISHED PEER HAS 2 HOURS TO FIND THE KILLER...

Lord Alfred Andrews has only 2 hours to try and solve the murder of Mr Charles Innes who was attending a cocktail party at 'Ghastley Manor'. He reports, "Things are not quite as I initially thought. The guests are entwined with love affairs, disputes over inheritance & outbursts of jealous rage."

Investigations continue.



## THE SCENE OF THE HORRENDOUS CRIME!

**U. S. GOLD**  
Purveyors of  
Fine Quality &  
Original Software

- Fast 3 Millionen einzigartige Morde liefern unbeschränkte Spielmöglichkeiten
- Rote Heringe liegen an jeder Straßenecke, um Sie von der Spur abzubringen
- Vollständige Zeiger-Kontrolle
- 4 Schwierigkeitsstufen - von Neuling bis zum Superschnüffler
- Über 20 mögliche Mordwaffen
- Möglichkeit, Fingerabdrücke zu nehmen und zu identifizieren
- Das Notizbuch des Schnüfflers hilft Ihnen automatisch bei der Entscheidungsfindung



U.S. Gold Ltd, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B67 9AX, Tel: 021 625 3388.

CBM 64/128 Diskette ● Atari ST ● Amiga  
MS/PC - DOS Kompatibel

© 1990 U.S. Gold Ltd. Alle Rechte vorbehalten.



CBM 64/128



Atari ST



IBM PC/EGA



Amiga

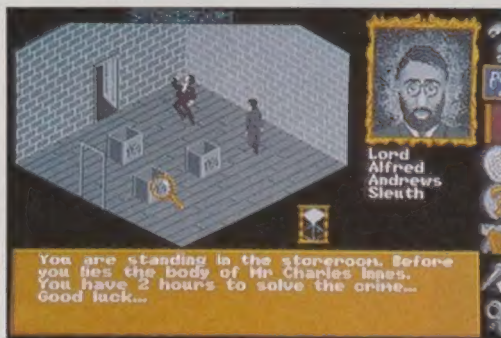




Große Flieger, viel Bumm-Bumm: U.N. Squadron beschert dem Feuerknopf Schwerstarbeit (Arcade)

## Squadron-Invasion

Die Bande zwischen Softwarehaus U.S. Gold und Automatenhersteller Capcom erweist sich als fruchtbar: Kaum ist der etwas zähe "Black Tiger" verdaut, naht mit "U.N. Squadron" schon die nächste Umsetzung eines Capcom-Spielhallentitels. Die Hintergrundgeschichte dieses horizontal scrollenden Flugzeug-Ballerspiels nimmt Rücksicht auf die neue, verbesserte weltpolitische Lage: Ein Krieg droht nicht zwischen den Supermächten, sondern im Mittleren Osten. Skrupellose Waffenhändler schüren als umsatzfördernde Maßnahme die Streitigkeiten zwischen Ländern, deren Verhältnis zueinander nicht über die Güteklasse "spinnefeind" hinauskommt. Doch wie gut, daß es das U.N. Squadron gibt, eine Organisation, die sich die Erhaltung des Weltfriedens zum Ziel gesetzt hat. Kurioserweise besteht der einzige Weg, dies zu schaffen, darin, in diversen Levels jede Menge gegnerische Flieger und Panzer abzuschießen sowie fleißig Extras aufzusammeln, um die Feuerkraft zu stärken. Zwei Spieler können gleichzeitig in die Lüfte gehen; das "friedliche Kriegsspiel" soll demnächst für Amiga, ST und C 64 erscheinen. hl



Mördersuche in stillichem Schwarzweiß (Amiga)

## Tatort Computer

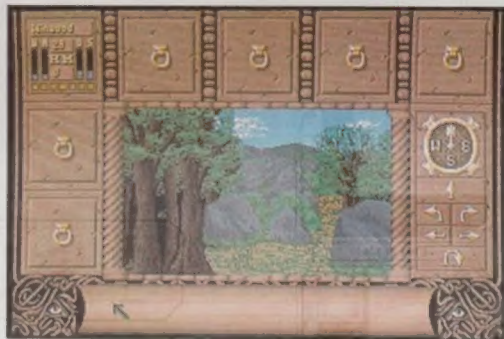
Es war eine dunkle und stürmische Nacht. Eine Tür knarrte. Plötzlich fiel ein Schuß... Das nette Intro von U.S. Golds "Murder" (inklusive digitalisiertem Opferschrei, sehr beeindruckend) macht gleich klar, wo's im Spiel langgeht. Das Krimi-Adventure ist fast fertig und dürfte in der nächsten Ausgabe testreif sein. Die aktuelle Version, die wir begutachten konnten, enthält ein paar ungewöhnliche Ansätze. Jedes Spiel beginnt mit einem anderen Fall: Durch die zufällige Kombination von vier Schwierigkeitsgraden, Tat-

ort, Täter, Opfer, Mordwaffe und Motiv gibt es bis zu 3,5 Millionen Spielvarianten (wer die alle durchzockt, bekommt ei-

nen Orden). Ihr steuert einen Detektiv durch die Räume eines Hauses, in dem neben der Leiche noch allerlei andere Charaktere herumwuseln und Gegenstände herumliegen, die man auf Fingerabdrücke hin untersuchen kann. Durch das Zusammenklicken von Satzteilen stellt man listige Fragen ("Was wissen Sie über den Butler im Zusammenhang mit dem Revolver im Keller?"); die Antworten werden auf Wunsch in ein elektronisches Notizbuch eingetragen. Die Atmosphäre kommt Krimi-Klassikern à la Agatha Christie recht nahe. Murder erscheint im September für Amiga, Atari ST, C 64 (nur Diskette) sowie MS-DOS-PCs. hl

## Schicksals-schlag

Frohe Kunde für alle Helden und Zauberer. Das Hannoveraner Software-Haus Reline kündigt die Veröffentlichung eines neuen Rollenspiels an. "Gates of Dawn — Fate" ist, nach erster Sichtung, recht komplex und umfangreich. Insgesamt muß man zehn Städte und zwölf mehrstöckige Dungeons erforschen. Realitätsnähe wird dabei groß geschrieben. Mehr als 600 verschiedene Gegner sind zu bekämpfen — oder durch eifrige Konversation von den ehrlichen Absichten der Abenteuerer zu überzeugen. Die Helden befahren mit Schiffen die Meere oder können eine geheimnisvolle Untergrundbahn besteigen. Amiga- und Atari ST-Besitzer sollten ein Auge auf dieses vielversprechende Spiel werfen, das im Herbst erscheinen wird. vw



Rollenspielboom ohne Ende: diesmal mit Relines "Fate"





Der Traumwagen in Digi-Pracht (Amiga)

## Einkaufs- bummel

In Gütersloh hat seit kurzem ein neuartiges "Einkaufszentrum" eröffnet. Auf riesigen 400 qm findet der Spiele-Freund alles, was das Herz begehrt. Das Laden-Lokal von Korona Soft bietet neben einer riesigen Auswahl an Computerspielen für alle populären Systeme genauso sämtliche Videospiel-Systeme inklusive Software an. Das Beste dabei: alles und jedes kann angetestet werden. Das geräumig und lauschig eingerichtete Geschäft lädt dazu an spielbereiten Computern und Videospielen ein. Den beliebten Spruch: "Wir können das Programm leider nicht vorführen. Die Packung darf nicht geöffnet werden", soll man hier nicht hören. Außerdem gibt's jede Menge Telefone und aktuelle CDs zu kaufen. Wer zufällig mal in Gütersloh ist, sollte auf einen Sprung bei Korona Soft vorbeischaun. mg

## Fatale Erbschaft

Mit "Fatal Heritage" kündigt die neue deutsche Firma Delta-Konzept ein vielversprechendes Adventure für den Amiga an. Der Erbonkel vermachte Euch eine tropische Plantage, auf der zu allem Überfluß ein sagenhafter Goldschatz versteckt sein soll. Leider kommt das wertvolle Testament abhanden. Ihr macht Euch auf die weltweite Suche nach dem heißersehten Papier. Leider hat ein südamerikanisches Gangsterkartell die gleiche Absicht. Ein Wettlauf gegen die Zeit beginnt. Im komplett mit der Maus gesteuerten Abenteuer löst Ihr knifflige Rätsel, macht Ihr "Multiple-Choice"-Konversation, legt Euch in Action-Sequenzen mit harten Mafia-Killern an und sammelt fleißig Gegenstände. Fatal Heritage bietet über 10 MByte Grafik, wobei alles aus der Spieler-Perspektive dargestellt wird. vw



Einkaufs-Idylle: große Auswahl, viel Platz

# BONICO

IHR SOFTWARE PARTNER

## BONICO-NEWS

**Wußten Sie,**

daß das Erfolgsspiel  
**"Rings of Medusa"**  
nun auch auf C-64 zu haben ist.  
In einer fantastischen  
Umsetzung und mit deutscher  
Anleitung...

...daß Starbyte einen neuen  
super Titel herausbringt:  
**"Invest"**, das packende Wirt-  
schaftsspiel für alle großen und  
kleinen J.R. Ewings, hähähä,  
natürlich mit deutscher Benutzer-  
führung und Anleitung...

...daß der Flugsimulator **"F-29"**  
eine 37seitige, ja **37seitige**  
Anleitung in deutscher Sprache  
hat, für ein perfektes  
Spielvergnügen...

**Für uns ist es eine  
Selbstverständlichkeit!**

Deshalb achten Sie darauf:

Alle **BONICO**-Spiele  
haben einen original  
**BONICO**-Aufkleber!

**Bei Grauiporten finden  
Sie diese Vorteile nicht!**



Die Aufmachung erinnert an eine Simulation, doch bei "Operation Harrier" dominiert die Action (ST)

## Harrier-Halali

**U.** S. Gold wird im Frühjahr ein Actionspiel mit einer **Prise** Flieger-Simulation veröffentlicht. Bei "Operation Harrier" steuert Ihr den gleichnamigen Senkrechtstarter in einer Vielzahl von Missionen im Einsatz gegen böse Feinde.

Erst bekommt man von einem knarzigem Vorgesetzten den Auftrag erklärt, dann geht's ab in die Luft. Die Grafik, bei der Ihr das Spielfeld von oben seht, wird um den Harrier "herumgescrollt" und erinnert nicht umsonst an das Actionspiel "Rotox". Beide Titel stammen vom gleichen Programmierer. **hl**

## Atom-Union

**D**as deutsche Software-Haus Blue Byte mischt demnächst im Denkspiel-Genre kräftig mit. Ihr Beitrag mit dem Arbeitstitel "Atomino" hat trotz Namensverwandtschaft nicht viel mit Thalion's "Atomix" gemeinsam. In diesem Spiel, das

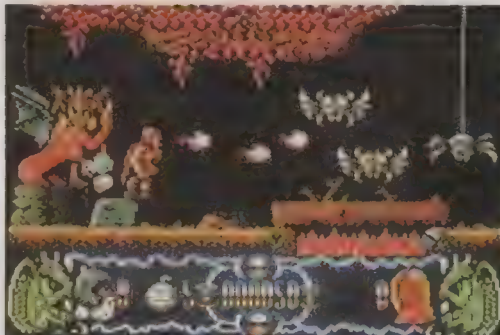
für alle populären Systeme im Herbst erscheinen soll, müßt Ihr verschiedenwertige Atome so geschickt anordnen, daß kein Elektron mehr frei ist. Beim ersten Testspielen entpuppte sich das relativ innovative Spielprinzip als ziemlich fesselnd und sticht aus der Masse der Denkspiel-Neuheiten klar heraus. **mg**

## Elfen helfen

**V**on der englischen Software-Firma Hewson kommt in diesen Tagen ein neues Action-Adventure für den C 64 auf den Markt. In "Deiverance", der Fortsetzung von "Stormlord", muß man liebliche Elfen aus den Händen der bösen Königin



An "Atomino" dürften selbst Chemie-Laien Gefallen finden (C 64)



Stormlord kämpft weiter: diesmal in "Deiverance" (C 64)

## Magische Fliege

**I**n Electronic Arts taktisch angehauchtem 3D-Actionspiel "Magic Fly" schlüpft Ihr in die Rolle eines Piloten der "Magic Fly Squadron", einer interstellaren Polizeitruppe. Eure Auf-

gabe ist die Verfolgung und Vernichtung einer außerirdischen Verbrecherorganisation. Hinter den Kontrollen eines rasend schnellen Gleiters fliegt Ihr durch ein unterirdisches, in 3D-Grafik dargestelltes Tunnelsystem und legt Euch mit über 30 verschiedenen Alien-Raumschiffen an. Natürlich könnt Ihr Euren Gleiter mit Extrawaffen aufrüsten. **vw**

befreien. Die Reise führt durch Höhlen, tiefe Bergwerke und geheimnisvolle Wälder. Wieder muß der Stormlord gegen Bogenschützen und Zombies antreten. Am Ende winkt sogar eine Audienz beim heiligen Petrus. Damit das Spiel nicht zu religiös wird, hat der "windige" Lord vorher ausgiebig Gelegenheit, eine Menge Monster in die Hölle zu schicken. **vw**

## Self-Control

**D**ie englische Programmiertruppe Core Design (bekannt durch "Rick Dangerous" und "Switchblade") hat sich selbständig gemacht. Passend zur "Unabhängigkeitserklärung" erscheinen die beiden ersten Core-Spiele unter dem eigenen Label.

Den Anfang macht das Science-fiction-Rollenspiel "Corporation", das wir in der nächsten Ausgabe genauer unter die Lupe nehmen. Außerdem stellt Core das Action-Spektakel "Torvak — The Warrior" vor.

Das Szenario erinnert etwas an "Rastan Saga" oder "Legendary Axe", wurde allerdings mit Extras gewürzt. Ob

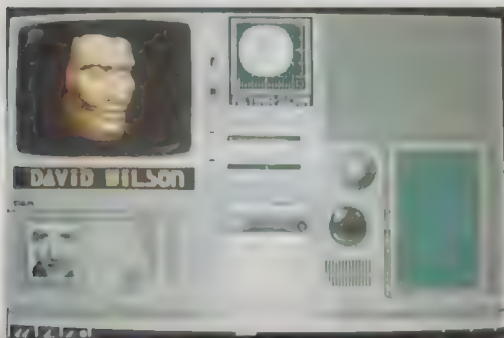


Gleich hab' ich Dich im Fadenkreuz: flotte 3D-Grafik bei Electronic Arts "Magic Fly"





Ein eleganter Schwert-Schwingung und schon ist der Weg frei (Amiga)



Eure Kommandozentrale bei dem SF-Rollenspiel "Corporation" von Core Design (Amiga)

Morgenstern, Strelitz oder Schwert: In den fünf Leveln kann man jede Art von Hilfe gut gebrauchen, denn Anzahl und Hartnäckigkeit der meisten Gegner sind nicht zu unterschätzen. Beide Programme sollen im Herbst für Amiga und Atari ST erscheinen.

Den Vertrieb in Deutschland hat übrigens United Software (ehemals Anolasoft) übernommen.



Alarmstufe rot (Amiga)

## Letzte Meldung:

■ Code Masters hat mit ISS-Records in Mönchengladbach einen neuen deutschen Vertrieb gefunden. Drei C64-Spiele werden ab sofort auch auf Diskette erscheinen.

■ Domark veröffentlicht in Kürze das Spiel zum James Bond-Film "Der Spion, der mich liebte".

■ Rick Dangerous II kommt: Microstyle kündigt das Hit-Sequel für Oktober an.

# BONMICO

IHR SOFTWARE PARTNER

## BONMICO-NEWS

**Wußten Sie,**

daß das Erfolgsspiel  
**"Rings of Medusa"**  
 nun auch auf C-64 zu haben ist.  
 In einer fantastischen  
 Umsetzung und mit deutscher  
 Anleitung...

...daß Starbyte einen neuen  
 super Titel herausbringt:  
**"Invest"**, das packende Wirt-  
 schaftsspiel für alle großen und  
 kleinen J.R. Ewings, hähähä,  
 natürlich mit deutscher Benutzer-  
 führung und Anleitung ...

...daß der Flugsimulator **"F-29"**  
 eine 37seitige, ja **37seitige**  
 Anleitung in deutscher Sprache  
 hat, für ein perfektes  
 Spielvergnügen...

**Für uns ist es eine  
 Selbstverständlichkeit!**

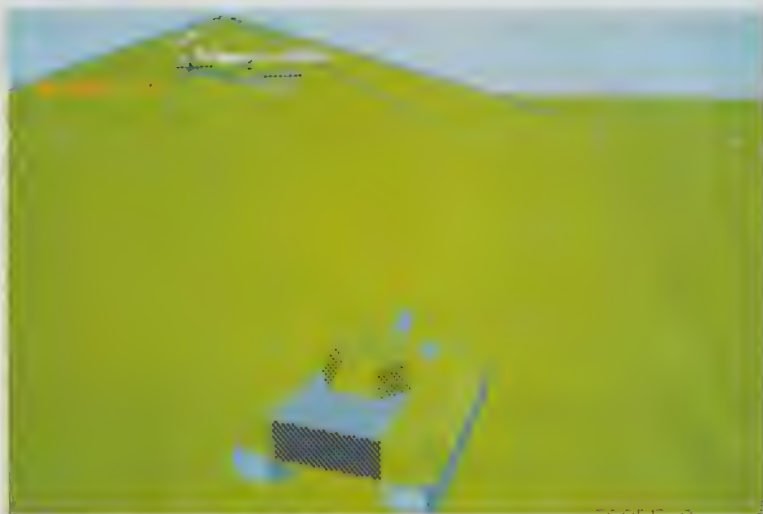
Deshalb achten Sie darauf:

Alle **BONMICO**-Spiele  
 haben einen original  
**BONMICO**-Aufkleber!

**Bei Grauiporten finden  
 Sie diese Vorteile nicht!**

**W**er einen Computer hat und noch nichts von dem 3D-Spektakel "Carrier Command" gehört hat, muß wohl in Sibirien leben. Seit die erste Version dieses innovativen Strategiespiels 1988 erschien, trat Carrier Command seinen Siegeszug rund um die Welt an und wurde für fast alle Computer-Systeme umgesetzt. Kürzlich durften sich sogar Macintosh-Besitzer damit vergnügen.

Durch den Erfolg des Spiels Carrier Command wurde die Firma, die uns dieses Spiel bescherte, auf einen Schlag weltbekannt: Realtime Software. Dieser Name ist für viele inzwischen gleichbedeutend mit Qualität. Schon lange bevor Realtime mit Carrier Command berühmt wurde, arbeiteten die Jungs fleißig an ihrem Image. Realtime wurde 1984 von Ian Oliver, Andy Onions und Graeme Baird gegründet.



Treffen der Waffengiganten: Panzer vs Helikopter (MS-DOS/VGA)

# RASANTE REALITÄT MIT REALTIME'S BATTLE COMMAND

**Frisch aus England auf den deutschen Softwaretisch: "Battle Command" — der heißersehnte 3D-Knüller und offizielle "Carrier Command"-Nachfolger ist bald fertig.**



Der Blick aus dem Cockpit eines Supertanks (MS-DOS/VGA)

Alle drei waren zu dieser Zeit Informatikstudenten an der Leeds-Universität. Ihr erstes gemeinsames Projekt war das unvergessene "3D Tank Duel" auf dem Spectrum. Es folgten die Spiele "Star Strike" und die Fortsetzung "Star Strike 2". Im Auftrag von Rainbird wurden die dynamischen drei an-

schließend beauftragt, die Umsetzungen des 3D-Ballerspiels "Starglider" für den Spectrum, den Schneider CPC und den PCW 8256 (Schneider Joyce) zu schreiben. Auch die MS-DOS-Version des Klassikers "Elite" entstand in Zusammenarbeit mit Realtime. Schließlich folgte das legendä-

re Carrier Command mitsamt den Umsetzungen. Zusammen mit dem Team von Vector Grafix und Martin Day von Assembly Line brütete Realtime außerdem das Entwicklungssystem SNASM aus. Die Bedeutung von Realtime Software erkennt man auch daran, daß sie der erste offizielle eng-

lische Entwickler für das Sega Mega Drive sind: Umsetzungen vom 3D-Autorennen "Vette" und die Panzersimulation "Abrams Battle Tank" sind für die Konsole in der Pipeline.

Überraschenderweise beschäftigt sich Realtime nicht ausschließlich mit Spielen. "Im Moment denkt jeder, der





Ein feindlicher Tank im Visier (MS-DOS/VGA)



Gegen zwei Feinde muß sich der "Battle Commander" eine trickreiche Taktik ausdenken (MS-DOS/VGA)



Welche Rakete nehm ich denn? (MS-DOS/VGA)

den Namen Realtime hört, automatisch an 3D-Spiele. Ich persönlich arbeite aber genauso gern an der Entwicklung neuer Programmieretechniken und -Systeme, die das Leben für andere Programmierer leichter machen", meint Ian Oliver. Hardware- und Software-Design ist ebenfalls ein Fir-

menhobby. Mehrere Programmierer haben Elektronik studiert und basteln an den verschiedensten Ideen.

In Sachen Computer-Programmen werden demnächst zwei neue Spiele erscheinen. Über das 3D-Action-Adventure "Duster" berichten wir an anderer Stelle in dieser Ausgabe.

Hier und jetzt wollen wir auf den Carrier Command-Nachfolger "Battle Command" eingehen, der von Ocean veröffentlicht wird. Allerdings wird sich Battle Command in einigen Punkten wesentlich vom Vorgänger unterscheiden. Zum einen ist Battle Command etwas actionlastiger und zum anderen sind die verwendeten 3D-Routinen erheblich schneller. Das Entwicklungs-System von Carrier Command basierte noch auf einem 8-Bit-System und ist mittlerweile natürlich veraltet. Außerdem wurde das komplette Spielkonzept von Battle Command neu überdacht. Eigentlich sollte es vom Spielablauf dem "strategischen" Vorbild Carrier Command ziemlich ähneln. Carrier Command versetzt den Spieler mitten in eine komplette 3D-Welt. Dasselbe war auch bei Battle Command geplant: Man befindet sich auf einer Halbinsel und hat die Aufgabe, ein großes und mehrere kleine Zie-

le zu vernichten. Wer gewinnen will, muß eine langfristige Strategie aushecken und die Route zwischen verschiedenen Orten ausarbeiten. Schließlich reifte bei Realtime die Erkenntnis, daß viele Spieler eine so starke Betonung der Strategie-Elemente relativ uninteressant finden könnten. Also wurde Battle Command zu einem Actionspiel mit mehreren Missionen umgestaltet. Der Spieler kontrolliert einen futuristischen Superpanzer, der mit vielen Extras wie Bomben, Raketen, Granatwerfern und Nachtradar verstärkt werden kann. Die Aufträge müssen nicht in einer bestimmten Reihenfolge absolviert werden und können meist frei ausgewählt werden. Für jeden Auftrag ist die richtige Bewaffnung des Panzers von entscheidender Bedeutung und oft ist es nötig, sich in einem Szenario die Waffen für die nächste Mission zu besorgen. Die ersten Aufträge werden ziemlich einfach sein: Alles was sich bewegt, muß abgeschossen werden. In späteren Szenarios, so verspricht Ian, wird Battle Command erheblich komplexer sein: Anspruchsvolle 3D-Rätsel setzen ein ordentliches Maß an Kopfarbeit voraus.

Alle 3D-Objekte wurden zunächst auf Papier gezeichnet, dann durch die selbstprogrammierte "Object Definition Language" (ODL) in den entsprechenden Prozessor-Code umgesetzt. Fertig codiert und gezeichnet, werden alle Objekte durch einen speziellen Landschafts-Designer gejagt. Brücken, Bäume, Straßen und Flüsse werden so auf der Szenario-Karte plazierte und automatisch in feinstes 3D umgewandelt. Nach eventueller Nachpositionierung per Hand ist die zukünftige Spiel-Landschaft dann fertig.

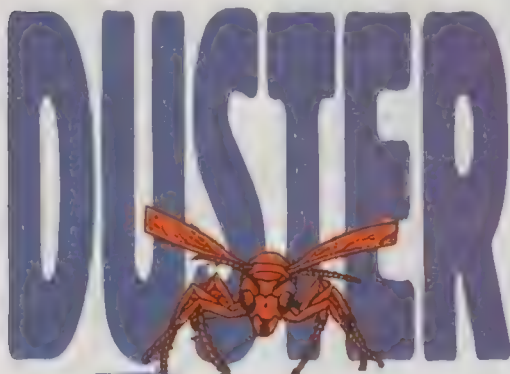
Für PC-Besitzer interessant: Die Grafik von Battle Command läßt sich auf diesen Computern der Rechnerleistung anpassen. Also wenig Details bei normalen PCs, volle Grafikpracht bei 386ern. Mittlerweile beträgt die Entwicklungszeit von Battle Command runde 18 Monate.

In diesen Tagen wird letzte Hand an das Feintuning der Missionen gelegt und eifrig getestet. Bevor Battle Command im Laden erhältlich ist, werden wohl noch ein paar Monate ins Land gehen. Es erscheint für Amiga, Atari ST und MS-DOS und kostet ca. 90 Mark.

Kati Hamza/mh

Das englische Programmier-Team Realtime brütet neben "Battle Command" außerdem "Duster" aus, das im Auftrag von Mirrosoft entsteht. Bis jetzt hat sich die Entwicklung hauptsächlich auf die 3D-Grafik konzentriert. Das Grafik-System ist prinzipiell das gleiche wie bei Battle Command, aber für Duster wurden noch einige Veränderungen vorgenommen. So ist die 3D-Grafik von Duster viel flexibler als die

himmlisch, denn die Insekten des Planeten fingen plötzlich an, unkontrolliert zu wachsen. Riesenameisen stampften über Felder und trampelten ganze Städte nieder. Deshalb dreht sich auf Heaven heute alles um "Dusters" — moderne Kammerjäger, auch liebevoll "Ameisenkiller" genannt. Die Insekten entwickeln sich außerhalb ihres Baus rasend schnell. Ameisen fangen sehr früh an, zu laufen, zu graben,

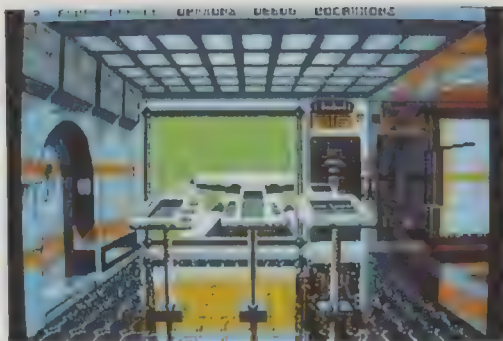


**Steht Ihr auf Horrorfilme im Stil der Klassiker "Formicula" oder "Tarantula"? Fein, denn bei Duster könnt Ihr als moderner Kammerjäger auf Insektenpirsch gehen.**

von Battle Command. Die unterschiedlichen Animationen sind der größte Unterschied. In einem Panzerspiel ist Animation nicht ganz so entscheidend; bei einem Programm, in dem sich vieles um Insekten dreht, ist sie ein sehr wichtiger Bestandteil.

Riesenskorpione, Spinnen, Ameisen und andere Gruselbewesen spielen die Hauptrolle in Duster. Die Handlung wurde auf den fernen Planeten Heaven verlagert. Den ersten Einwohnern dieses lauschigen Platzchens kam es vor, als wären sie im Paradies. Leider blieb Heaven nicht ganz so

Windmühlen im Ameisental:  
Duster (MS-DOS/VGA)



Ein typisches "Duster"-Büro (MS-DOS/VGA)



Diese Ameise wäre der Schrecken eines jeden Picknicks (MS-DOS/VGA)

zu fliegen und auszuschwärmen. Um der Plage Herr zu werden, müssen die Insekten möglichst schon im jugendlichen Alter erwischt werden.

Wer jetzt denkt, "Duster" sei nur eine simple Ballerei auf dicke Viecher, der irrt. Um ein erfolgreicher Duster zu werden, muß man sich auf Strategie genauso wie auf Monsterrunde verstehen. Wer als Geschäftsmann gute "Vernichtungsverträge" aushandelt, Fahrkarten besorgt und Ausrüstung kauft, kann sich über Ar-

beit auf dem Feld nicht beklagen. Im Lauf der Zeit hat sich eine regelrechte "Duster-Kultur" entwickelt. Die Ameisenkiller haben ihre eigene Sprache, private Clubs und sogar Zeitungen. Ehe Duster auf den Ladentisch kommt, wird's ein Weilchen dauern. Laut Realtime können Kammerjäger erst gegen Ende des Jahres auf Insektenhatz gehen. Duster wird wie Battle Command für Amiga, Atari ST und MS-DOS erscheinen und ca. 90 Mark kosten.

Kati Hamza/mh





# THE YAWN PUZZLE SHUFFLE ARTILLERY 90

– Vom Mittelalter über Knobelspiel für helle Köpfe bis zum actionreichen Panzerspiel, erleben Sie im neuen **Golden Disk 64**.

**Jetzt im Zeitschriftenhandel.**



**W**enn Chronisten in ferner Zukunft auf das Jahr 1989 zurückblicken, werden Sie in einer Hinsicht einer Meinung sein: Das Computerspiel, das in jenem Jahr europaweit am meisten Kritikerlob erntete und Verkaufsrekorde brach, war "Populous". Programmiert von Bullfrog und veröffentlicht von Electronic Arts erntete das Strategiespiel satte 92 Prozent im **POWER PLAY**-Test, gewann danach in ganz Europa reihenweise den Titel "Spiel des Jahres" und tummelt sich mit ungebrochenem Elan in der Spitzengruppe unserer Leser-Hitparade. Endlich lassen sich die Programmierer von Bullfrog in die Karten sehen, was den Nachfolger zu diesem Bestseller angeht, der im Herbst veröffentlicht werden soll: "Powermonger"!

Zuerst war die Überraschung groß, als Bullfrog als erstes Spiel nach Populous das Action-Adventure "Flood" herausbrachte (siehe Test in dieser Ausgabe). Aber keine Angst, das bedeutet nicht, daß die Briten die Lust an Strategiespielen verloren hätten. Der frühen Demo-Version von Powermonger merkt man die Verwandtschaft zu Populous an, auf das wir zur Einstimmung einen (Rück-)Blick werfen wollen: Populous ist ein unkompliziertes Strategiespiel, bei dem zwei Völker versuchen, die Herrschaft über eine Insel zu gewinnen. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines "Gottes" und kann durch Order an sein Volk und das Auslösen von Naturkatastrophen entscheidend in den Spielablauf eingreifen. Großen Anteil an der Populous-Faszination hatte die grafische Umsetzung: Jedes Fleckchen der Insel kann angeklickt und vergrößert dargestellt werden. Jedes einzelne Männchen eines Volkes kann beobachtet werden, wie es unter den Einflüssen von göttlichen Befehlen und Umweltbedingungen reagiert. Das faszinierende Konzept einer Welt-Simulation, bei der die Abläufe bis ins kleinste Detail simuliert werden, stellt das spielerische Gerüst für Powermonger. Bullfrogs neuestes Strategiespiel schlägt zwar in die Populous-Kerbe, ist aber kein richtiges "Populous II". Diesem Projekt werden sich die Bullfrogs nicht vor 1991 widmen. In Powermonger stecken aber viele Ideen, die bereits bei der Entstehung zu Populous in den Programmiererköpfen schwirr-

ten, aus technischen Gründen und Zeitmangel aber damals nicht verwirklicht werden konnten.

Auch bei Powermonger geht es um die Eroberung von Inseln. Wie viele Inseln (und damit Levels) es im fertigen Spiel geben wird, steht noch nicht genau fest. Allzuwenig werden es schon nicht werden; man erinnere sich an Populous, das mit sattem 500 Stufen aufwartete. Ihr übernehmt in Powermonger die Rolle des Anführers eines Stamms wilder Männer, die gerade an der Küste der Insel angekommen sind. Ihr wollt das Stück Land kurzerhand erobern, habt aber am Anfang zwei grundsätzliche Probleme: Die Schar Eurer Getreuen ist noch klein und drei andere Stammesführer haben das gleiche Ziel. Ihr spielt also gleich gegen drei Computergegner auf einmal. Durch das Koppeln mehrerer Computer mit seriellen Kabeln werden auch bis zu vier Spieler gegeneinander antreten können. Ähnlich wie bei Populous braucht dann jeder Spieler einen eigenen Computer.

Zu Spielbeginn sind alle Städte auf der Insel noch neutral. Die Computergegner werden ihr Bestes tun, um das zu ihren Gunsten zu ändern. Ihr kommt durch mehr Gefolgsleute zu mehr Macht; der Bevölkerungszuwachs geschieht dadurch, daß man Dörfer und Städte seinem Machtbereich einverleibt. Ihr könnt die Einwohner auch überzeugen, wenn ihr ihnen z.B. eine schöne Erfindung anbietet. An Erfindungen kommt man wiederum, indem man die Bewohner einer Siedlung beauftragt, ein Schwert, Katapulte oder gar Kanonen herzustellen. Hier muß man auf das Umfeld der Siedlung achten. Es macht z.B. Sinn, die Bewohner einer Ortschaft in Waldnähe einen Gegenstand bauen zu lassen, der aus Holz besteht. Die Männchen flitzen bald schon in den Forst, um ein paar Bäume zu schlagen.

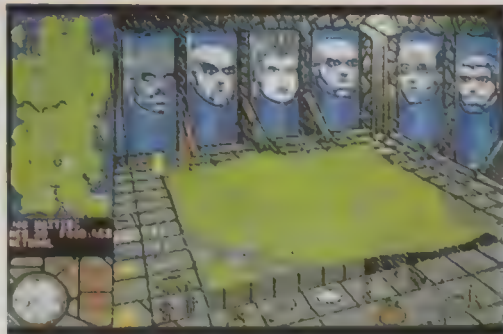
Sobald es Euch gelingt, eine Stadt zu erobern, gewinnt Ihr einen Captain. Es wird sechs verschiedene Captain-Typen mit unterschiedlichen Eigenschaften geben. Der Captain ist Euer verlängerter Arm auf dem Spielfeld, der Dörfer besuchen und sich um Erfindungen und Eroberungsfeldzüge kümmern kann. Bis zu sechs Captains können unter Eurer Fuchtel stehen.

# POWER MONGER

## POPULOUS NACHFOLGER



Immer argert man sich übers Wetter: mal regnet's; mal schneit's



Eure Armee steht brav in der Pampa herum und wartet auf Befehle

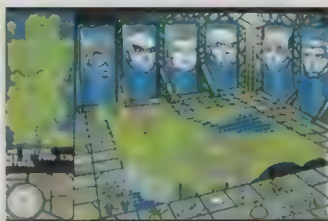
Die Detailtreue bei der Simulation der Spielwelt soll alles schlagen, was derzeit auf dem Softwaremarkt geboten wird — inklusive Populous. Die Bewohner der Inseln haben bestimmte Berufe wie Bauer, Fischer oder Schäfer, bewohnen unterschiedliche Häuser und gehen auch ihrem Tageswerk

nach: Die Bauern pflügen munter auf ihren Äckern herum, während die Fischer in Booten auf dem Ozean herum-schippieren. Auch Tiere werden bei der Darstellung der Powermonger-Welten nicht unterschlagen. Die wechselnden Jahreszeiten sorgen nicht nur für verschiedene Grafiken,





Vorhang auf für das neue Strategiespiel der "Nach-Populous-Ara": Powermonger erscheint im Herbst



Zoom mich! Hier seht Ihr einen Kartenausschnitt mit drei verschiedenen Maßstäben (Amiga)

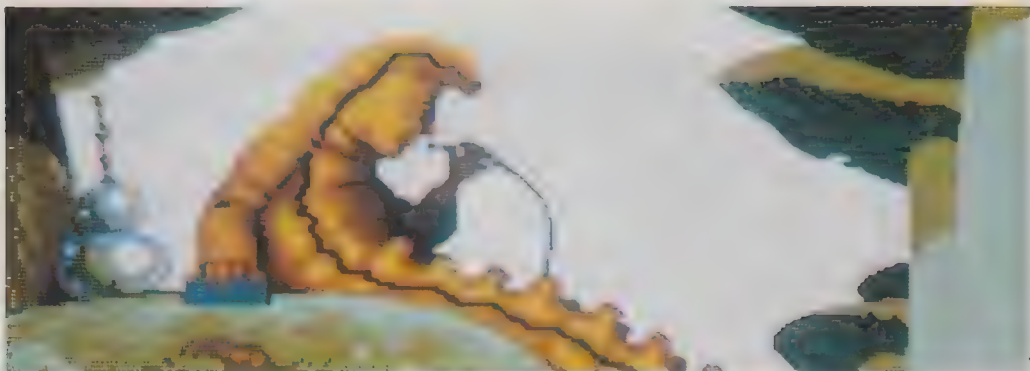
sondern auch für ein paar spielerische Komponenten (z.B. laßt die Produktivität Eurer Gefolgsleute im Winter erheblich nach, wenn die Bauern nicht viel zu ernten haben). Logisch, daß es neben Sonnenschein auch Schneefall und Regenschauer geben kann.

Den Löwenanteil des Bildschirms nimmt eine detaillierte Ansicht der Welt ein, deren perspektivische Grafik heftig an Populous erinnert. Durch den Einsatz von Vektorgrafik kann man bei Powermonger den Maßstab verkleinern und vergrößern sowie die Richtung ändern, von der aus Ihr das Spielfeld sieht. Links oben findet Ihr eine Karte der gesamten Insel, das restliche Spielfeld wird von Icons eingenommen.

**Die Bewohner der idyllischen Insel hüten ungestört ihre Schafe, gehen fischen und bestellen ihre Felder. Aber nicht mehr lange: Vier eroberungslüsterne Armeen sind gerade an der Küste gelandet...**

Das ganze Spiel wird durch einfaches Anklicken dieser Bildsymbole gesteuert.

Dem ersten unverbindlichen Eindruck nach, den wir von Powermonger haben, können Populous-Fans sich auf ein Wonneprogramm gefaßt machen. Die Formel "Leicht verständliches Strategiespiel + Welt-Simulation" könnte erneut blendend aufgehen. Ob Powermonger den hohen Erwartungen gerecht wird, muß sich noch in unserem Test zeigen, der folgt, sobald das Spiel fertig ist. Als voraussichtlichen Erscheinungstermin könnt Ihr Euch den Oktober 1990 im Kalender ankreuzen; dann soll der Populous-Nachfolger für Amiga, Atari ST und MS-DOS-PCs erscheinen. *hl*



# Wunderbar

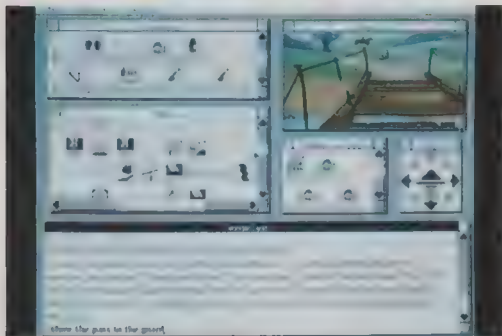


Landkarte, bei der man den gewünschten Raum anklickt — schon geht die Spielfigur los. Stößt sie auf ein Hindernis, stoppt sie und gibt Meldung. Für jeden Gegenstand gibt es ein Icon. Will man beispielsweise einen Gegenstand ablegen, schiebt man ihn vom Inventory-Fenster auf die Landkarte.

Eine Liste der wichtigsten Verben im Spiel hilft Einsteigern aus der Sprachlosigkeit. Es erscheinen in der Menüliste automatisch immer nur die Verben, die man braucht: Eine Türe kann man normalerweise nicht essen — obwohl man das bei der verschobenen Geschichte nicht so genau weiß. Wer gar nicht mehr weiter weiß, läßt sich vom Programm einen Tip geben. Wonderland ist etwas für anspruchsvolle Spieler, die schon lange auf einen leckeren Texte-Adventure-Bissen gewartet haben. Es wird Ende Juni für PCs erscheinen, andere Versionen sollen folgen. al

**Automapping, Maussteuerung, Icons für die wichtigsten Gegenstände sind nur ein paar Extra-Ausstattungen (MS-DOS/VGA)**

paßt sich immer der Größe an. Der Parser versteht um die 2000 englische Wörter; die Satzstrukturen können sehr komplex sein. Wer keine Lust hat, nur Text zu lesen, kann auf 105 teilweise animierte Grafiken in bewährter Magnetic-Scrolls-Qualität zurückgreifen. Alles kann mit der Maus bedient werden. Es gibt eine



Der neue Hit von Magnetic-Scrolls (MS-DOS/VGA)

Um das einst berühmte Software-Haus Magnetic Scrolls war es ruhig geworden: Nach "Fish" und "Corruption" hörte und sah man nichts mehr von ihnen. Ein Grund für das Verstummen war wohl der Verkauf von British Telecomsoft an Microprose, mit denen Magnetic Scrolls damals einen Vertrag hatte. Anita Sinclair, Chefin der adventurebegeisterten Crew, kündigte und plante im stillen Kämmerlein das "Super-Adventure". Nach mehr als ein-

einhalb Jahren ist es soweit: "Wonderland" ist da.

Die Geschichte ist im wesentlichen "Alice im Wonderland" zum Nachspielen, allerdings mit knackigen Rätseln. Das Adventure wird auch für die zu lösen sein, die weder das Buch noch eine der Roman-Verfilmungen kennen. Man kann "Wonderland" als reines Text-Adventure spielen. Auf dem Schirm erscheint ein Textfenster, das man beliebig verschieben kann: Der Text

**Lange war es still um die Edel-Adventure-Schmiede Magnetic Scrolls. Jetzt melden sie sich mit einem Spiel zurück, das das Text-Adventure-Genre wiederauferstehen lassen soll.**



Es rollt an...

# TRANS WORLD

am 5. November

Vertrieb: BOMICO  
Elbinger Straße 1  
6000 Frankfurt a. Main 90



Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum 1, Tel. 0234/680460, Fax 0234/680497

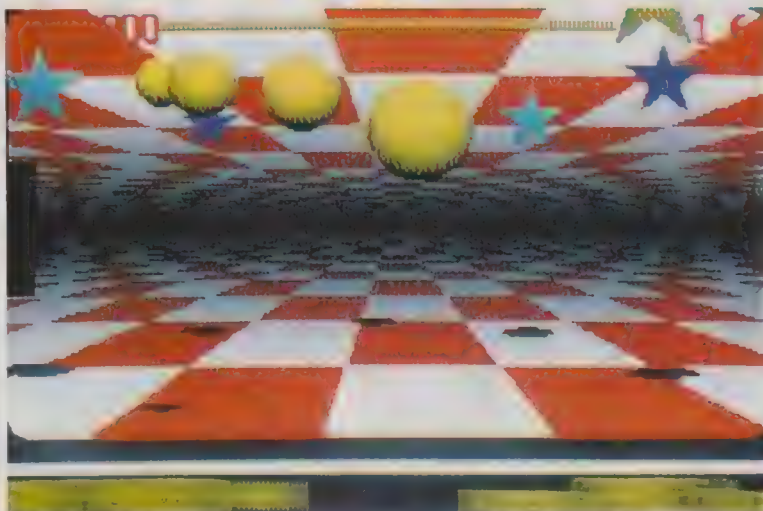
**D**ie Programmier-Truppe "The Assembly Line" ist lange nicht so bekannt wie ihre berühmten Kollegen von Real-time Software oder das Bullfrog-Team. Dabei hätten sie etwas mehr Aufmerksamkeit durchaus verdient. Immerhin waren sie für das allorts wegen seiner technischen Perfektion ausgezeichnete "Xenon 2" verantwortlich. Die Bitmap Brothers, die dafür viel Lob einheimsten, waren "nur" für das Spieldesign zuständig. Die Programmier-Tricks haben sich The Assembly Line ausgedacht. Außerdem auf der langen Liste mit Erfolgstiteln: "Pipe Mania", "Interphase" und zuletzt "E-Motion".

Graue Haare lassen sich die vier Jungs deshalb nicht wachsen. Ruhm und Ehre sind im Leben des quirligen Quartetts, bestehend aus John Dale, Martin Day, Adrian Stephens und Andy Beveridge nicht das Wichtigste: "Was wir produzieren ist bedeutender als was wir sind. Wir lassen die Spiele für sich selbst sprechen." Andererseits hätten sie nichts gegen etwas mehr Publicity. Schließlich war das einer der Gründe, warum die vier sich zusammaten. John Dale, Firmenchef und Software-Designer erklärt: "Wir kennen uns schon seit etlichen Jahren. Zuerst arbeiteten wir alle separat an Programmen wie "Impact" und "Helter Skelter"; zuvor haben wir sogar noch BBC-Spiele geschrieben. Nach einer Weile kam uns die Idee, alle unsere Talente zusammenzulegen." Sie dachten sich, daß ein Team immer interessanter ist als eine einzelne Person. "Bis jetzt hat ein bißchen Werbung noch niemandem geschadet."

Durch Zufall kamen die ersten drei "offiziellen" Produkte von The Assembly Line innerhalb von ein paar Monaten heraus. Interphase und E-Motion wurden hauptsächlich von Adrian Stephens entwickelt. Für Xenon 2 und Pipe Mania war Martin Day verantwortlich. Dazwischen fand Martin noch Zeit, sein Fachwissen der Firma Crossproducts (von Realtime und Vektor Grafik gegründet) zur Verfügung zu stellen. Das Entwicklungssystem NASM ist mitunter sein "Baby".

Als nächstes Produkt der Assembly Line steht "Vaxine" an: der Nachfolger des außergewöhnlichen Denkspiels E-Motion. Als die Gruppe die ersten Assembler-Routinen für Vaxi-

# EINE RUNDE SACHE: VAXINE



Modernes Murmelspiel: Der "E-Motion"-Nachfolger "Vaxine" wurde mit allerhand neuen Features aufgepeppt (ST)

ne programmiert hatte, dachte allerdings keiner daran, daß daraus ein Spiel werden könnte. Es sollte nichts weiter als ein nettes Demo sein. Adrian bastelte ein 3D-Gitter, das man in alle Richtungen bewegen konnte. Seine Kollegen und die Firma U.S. Gold waren davon sehr angetan. U.S. Gold hatte schließlich die Idee, das Demo zu einem E-Motion-Nachzieher weiterzuentwickeln.

Man stellte sich natürlich die Frage, was sich mit einem so interessanten Effekt anfangen ließe. Die zündende Idee kam schließlich während einer Gruppensitzung. Ähnlich wie in E-Motion sind farbige Bälle die Hauptelemente. In E-Motion war das Spielprinzip noch ziemlich simpel: Einfach die gleichfarbigen Bälle gegeneinander schleudern und auf diese Weise den Bildschirm davon säubern. Vaxine ist etwas



Wer durch ein schwarzes Tor fährt, darf etwas verschnauften (ST)

komplizierter. Erstens findet das Ganze nicht wie bei E-Motion im "Nichts" statt. Der Tatort ist diesmal ein Körper, der von einem starken Virus attackiert wird. Der Spieler, der das Antikörper-System kontrol-

liert, muß erstens die angreifenden Fremdkörper systematisch ausradieren und zweitens vermeiden, daß das Virus andere Körperteile befällt.

In jedem der 99 Levels gibt es ein Basislager, das be-

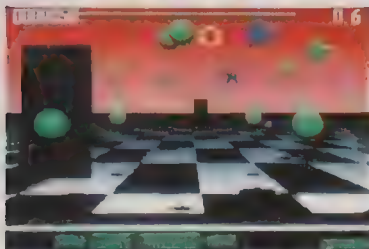




Wer bei Vaxine Erfolg haben will, der muß die farbigen Bälle zum richtigen Zeitpunkt losschleudern (ST)



The Assembly Line: John Dale, Martin Day, Andy Beveridge, Adrian Stephens



Nur wer geschickt Bälle plziert, verhindert die Ausbreitung des Killer-Virus (ST)



schützt werden muß. Rundherum hüpfen verschiedene farbige Bälle, die sich elegant zu Gruppen derselben Farbe vereinigen und sich auf eine Basis der gleichen Schattierung konzentrieren. Die angegriffene Basis explodiert prompt und setzt viele weitere, verschiedenfarbige Bälle im Körper frei. Dann fängt der Prozeß wieder von vorne an.

Der Spieler muß diesen Teufels-Zyklus durchbrechen. Das klappt, indem man die "bösen" Bälle mit einem Vorrat an "guten" Bällen derselben Farbe abschießt. Wer einen bösen Ball mit einer falsch gefärbten Kugel erwischt, hat soeben einen Stern heraufbeschworen. Wer einen Stern abschießt, bekommt mehr gute Bälle derselben Farbe zugeschrieben. Um

eine bessere Vorstellung von der Gesamtsituation zu bekommen, kann man durch eines der dunklen Tore fliegen. In diesem Moment wird das Spielgeschehen eingefroren, während der Spieler durch die Landschaft fliegt und seinen aktuellen Spielstand analysiert. Wer über die ersten paar Levels hinauskommen möchte, muß mit Köpfchen arbeiten.

Es hat keinen Sinn, einfach nur die Bälle abzuschießen. Nach einer Weile geht einem nämlich die Munition aus. Eine geschickte Strategie, die sich gleichzeitig auf Virusvernichtung und Sternenbeschuß konzentriert, ist äußerst wichtig.

Mehrere Features des Spiels werden von vornherein durch die Programmiermethode vorgegeben. Die Grafik ist ähnlich wie die von E-Motion "ray-traced" und läßt nur Objekte zu, die von allen Seiten gleich aussehen. Deshalb gibt es so viele Kugeln und Sterne. Andere Elemente wurden aus E-Motion übernommen. "Uns gefiel die elastische Schnur, die die Kugeln in E-Motion zusammenhält, so gut, daß wir beschlossen, sie wieder zu benutzen." Wie alle Spiele von The Assembly Line wird Vaxine auf PCs programmiert (natürlich mit dem Entwicklungs-System SNASM) und dann auf ST und Amiga zum Testen geladen. Für den guten Ton ist John

## Ballgeschubse einmal anders: Der "E-Motion"-Nachfolger "Vaxine" von U.S. Gold bringt dynamische Bewegung auf den Bildschirm.

Dale mit seinem Roland D10 Synthesizer verantwortlich. Vaxine soll noch surrealistischere Effekte als E-Motion bieten: Echozeichen, schallendes Knallen und unheimliche Choraltöne.

Vaxine unterstreicht, daß die Jungs der Assembly Line (insbesondere John Dale) leidenschaftlich gerne an Denkspielen tüfteln. Im Büro versucht man sich oft an "Tetris" und "Boulder Dash". Der Game Boy mit seiner tollen Auswahl an Geschicklichkeits-Grübeleien hat auch hier Einzug gehalten. Die Favoriten sind "Soko-Ban" und "Quirk" ("Puzzle Boy"). Einem zünftigen Ballerspiel sind sie trotzdem nicht abgeneigt. Besonders "Gunhed" auf der PC-Engine hat's ihnen angetan.

Wenn alles glatt läuft, wird Vaxine in wenigen Wochen fertig sein.

Kati Hamza/mg

### Die Zukunft:

Im Jahre 3037 ist der Ball immer noch rund. Allerdings begnügen sich die zukünftigen Ballsportartisten nicht mehr mit einer laschen Lederkugel. Der Ball der Zukunft wiegt zwei Tonnen und hat einen Durchmesser von einem Meter. Da selbst kickgewaltige Fußballweltmeister arge Schwierigkeiten hätten, einen solchen Pracht-Ball ins gegnerische Tor zu befördern, wird mit "Rotofoils" gespielt. Aber nicht mit elf pro Mannschaft: Immer nur zwei Rotofoils (Spezialfahrzeuge, die aussehen wie rasende Eierbecher), befinden sich auf der Arena. Nur mit einem solchen Gefährt kann die gewichtige Kugel, die dank eines Energiefeldes ein paar Meter über dem Boden schwebt, in das gegnerische Tor bugsiiert werden. Wie beim (zu dieser Zeit) prähistorischen Fußball ist eines auf jeder Seite des Spielfeldes. Aber auch Tore müssen mit der Zeit gehen. So rücken die Torpfosten nach einem Treffer immer näher zusammen. Außerdem befinden sich die Tore ständig in Bewegung. So "wandern" diese quasi auf ihrer Seite des Feldes immer entlang. Das Spielziel beim "Fußball" des 31. Jahrhunderts, das besser unter dem Namen "Ballblazer" bekannt ist, ist simpel: Innerhalb einer bestimmten Zeitspanne viele Tore schießen. Die Dauer eines solchen Ballduels kann vom Spieler selbst vor dem Match angewählt werden. Zeiträume von einer bis zu 10 Minuten sind durchaus üblich.

### Die Vergangenheit:

Im Jahre 1982 hatte Computerriese Atari mit der Firma Lucasfilm, die sich damals noch aufs Filmemachen konzentrierte, einen Vertrag über zwei Spiele ausgehandelt. Lucasfilm sollte zwei Computer-Spiele ausschließlich für die Atari 800er Serie programmieren. Die beiden Programme waren "Ballblazer" und das unvergessene "Rescue on Fractalus". Lucasfilm machte einen Riesenwirbel, gerade für Ballblazer. Die Special-Effects-Spezialisten von ILM, die auch schon beim "Krieg der Sterne" für Furore sorgten, bauten sogar zwei "echte" Rotofoils nach, nur um diese dann fürs Titelbild der Verpackung zu benutzen. Leider gab's diese Verpackungs-Version nur in den USA. Ärgerlicherweise waren beide Spiele schon vor



Das vielversprechende Titelbild (Amiga)



der offiziellen Erstveröffentlichung als Raubkopie um den gesamten Erdball gerast. Atari zog kurzerhand den Vertrag zurück und erst Epyx und Activision brachten 1985 die beiden Programme in den Handel und sorgten auch für Umsetzungen auf C 64.

### Die Gegenwart:

Im Auftrag von Lucasfilm Games und der Düsseldorfer Softwareschmiede Rainbow Arts arbeitet das gleiche Team, das auch schon die Konvertie-

rung von "M.U.L.E." (siehe POWER PLAY 8/90) besorgt, jetzt am Ballblazer fürs 16-Bit-Zeitalter. Das Programmiererteam "Infernal Byte System" hat allerdings die Auflage bekommen, nicht nur eine einfache Umsetzung des Originalspiels zu machen; außerdem durfte der Name "Ballblazer" nicht benutzt werden. Laut Lucasfilm Games sollte quasi ein zweiter Teil von Ballblazer programmiert werden. Denn "1:1"-16-Bit-Umsetzungen lie-

gen schon seit 1986 in den Stahlchränken von Lucasfilm Games. Beide werden aber dem hohen technischen Standard, der heute an 16-Bit-Spiele gestellt wird, nicht ganz gerecht.

So wurde aus Ballblazer das neue Masterblazer und das Originalspielprinzip um einige Features erweitert. Puristen, die auf Ballblazer "pur" stehen, brauchen jetzt nicht in Wehklagen und Wutgeschrei ausbrechen. Wer will, kann wie





Wer spielt gegen wen?: der Liga-Modus (Amiga)

Ballspielfreunde atmen auf: Das Kultspiel "Ballblazer" kommt für 16-Bit-Computer. "Masterblazer" wird's heißen und wartet mit zusätzlichen Spielelementen auf.

# KUGEL

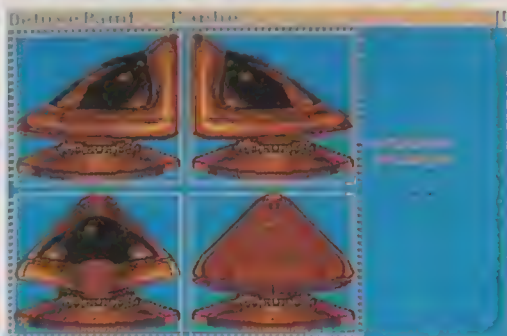


Der Ball: besser bekannt unter dem Namen Plasmorb (Amiga)

eh und je alleine gegen Computergegner oder gegen einen Kumpel per Rotofoil auf Torhatz gehen. Der gesplittete Bildschirm ist noch da, und die für Anfänger verwirrende Tatsache, daß die Rotofoils sich immer in Ballrichtung drehen, gibt's auch noch. Allerdings wird sich der Computergegner etwas intelligenter verhalten als beim Original. Selbstredend ist der einstellbare Schwierigkeitsgrad nicht vergessen worden.



Gleich gibt's ein prächtiges Tor für das eigene Team (Amiga)



So sieht das typische Rotofoil aus (Amiga)



Das eigene Rotofoil aus der Sicht des zweiten Spielers (Amiga)

Neu sind eine tolle Liga und der Tournament-Modus; hier können bis zu acht Spieler Meisterschaften austragen. Neu ist auch das Rotofoil-Rennen, hier dürrt Ihr mit den windschnittigen Fahrzeugen um die Wette fahren. Hindernisse, Slalomstangen und gezielt in den Kurven plazierte Bälle (so können die Rotofoils 90-Grad-Drehungen machen) sorgen für nötige Kurzweil.

**Technisches und Persönliches:**

Erscheinen soll Masterblazer rechtzeitig zum diesjährigen Weihnachtsfest. Es wird eine Amiga-Version geben, die von Thomas Schulz programmiert wird; für die Atari ST-Fassung ist Gero Presser verantwortlich und die PC-Konvertierung übernimmt Jörg Pernitzing. Die Grafik stammt von Ramiro Vaca und für Amiga-Sound und -Musik wurde Chris Hülbeck engagiert. Übrigens wird Jochen Hippel für den guten Ton auf ST sorgen. mh

# CHART



## COMPUTERSPIELE

TITEL	HERSTELLER
1. Fantasy Dizzy	Code Masters
2. Paperboy	Encore
3. Temple of Doom	Kixx
4. Rock Star	Code Masters
5. Buggy Boy	Encore
6. Thomas Tank Engine	Alternative
7. Wonderboy	Hill Squad
8. Operation Thunderbolt	Ocean
9. Treasure Island Dizzy	Code Masters
10. Dragon's Lair	Encore



## COMPUTERSPIELE

TITEL	HERSTELLER
1. LHX Attack Chopper	Electronic Arts
2. Populous	Electronic Arts
3. M1 Tank Platoon	Microprose
4. Railroad Tycoon	Microprose
5. Sim City	Maxis
6. Starlight II	Electronic Arts
7. Indiana Jones Adv.	Lucasfilm Games
8. Hero's Quest	Sierra Online
9. TV Sports Football	Schmieder
10. F19 Stealth Fighter	Microprose



## VIDEOSPIELE

TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1. Dragon Quest 4	Nintendo	Enix
2. Madara	Nintendo	Konami
3. SD Gundam	Game Boy	Bandai
4. Megamitensei 2	Nintendo	Namcot
5. Pro Baseball 2	Nintendo	ASCII
6. Ultraman Club 2	Nintendo	Bandai
7. Afterburner	Mega Drive	Dempa
8. Genpei	PC Engine	Namcot
9. Super Darius	PC Engine	NEC Avenue
10. Madoko	Super Graph	Hudson Soft



## VIDEOSPIELE

TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1. Game Boy mit Tetris	Game Boy	Nintendo
2. Ninja Gaiden	Nintendo	Tecmo
3. Tetris	Nintendo	Nintendo
4. Strider	Nintendo	Capcom
5. Tecmo Bowl	Nintendo	Tecmo
6. Dragon Warrior	Nintendo	Nintendo
7. Bonzle	Nintendo	FC
8. Marble Madness	Nintendo	Malin Bradley
9. The Adventure of Link	Nintendo	Nintendo
10. Batman	Nintendo	Sunsoft

## LESER-HITS

TITEL	
1. (1) Indiana Jones and the last Crusade	
2. (2) Populous	
3. (3) Sim City	
4. (12) Xenon II	
5. (8) Pirates	
6. (5) Rainbow Islands	
7. (7) Zak McKracken	
8. (15) It came from the Desert	
9. (4) Kick Off	
10. (—) TV Sports Basketball	
11. (14) Rock'n Roll	
12. (6) Dungeon Master	
13. (18) Starlight	
14. (9) Microprose Soccer	
15. (16) Maniac Mansion	
16. (20) Chaos strikes back	
17. (13) Rings of Medusa	
18. (—) Player Manager	
19. (10) F16 Falcon	
20. (19) Their finest Hour	

Jeden Monat stimmen die POWER PLAY-Leser darüber ab, wer in die Top 20 kommt. Neben der Gesamtwertung, die alle Systeme berücksichtigt, ermitteln wir die individuellen Top 5 für einzelne Computer- und Videospiel-Systeme. Um bei den Leser-Hits mitzumachen, müßt Ihr uns die beigeheftete Mitmachkarte zurückschicken (Ihr findet sie nach Seite 34). Dort könnt Ihr Eure drei aktuellen Lieblings-spiele eintragen. Bitte vergeßt nicht, Euren Computertyp anzugeben. Unter allen Einsenden verlosen wir diesmal ein

schnuckliges "Alf-Phone", das uns freundlicherweise von Korona Soft gestiftet wurde. Als Trostpreise gibt's jeden Monat etliche Computer- und Videospiele. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. mg



Der Hauptpreis: das Alf-Phone sieht nicht schmuck auf, es bietet zudem einige technische Feinessen

Das Atari Lynx hat gewonnen: Frank Siegl aus Limburg. Je ein Spiel geht an Marcus Golze aus Gießen, Michael Heiger aus Wettengel, Sascha Hofer aus Minusio, Markus Matthes aus Siegen und Michael Mrazek aus CH-Pratteln.

Die Gewinner



# ATTACK

## PARADE

HERSTELLER WIE LANGE DABEI

Lucasfilm Games	9. Monat
Electronic Arts	14. Monat
Maxis	8. Monat
Imageworks	9. Monat
Microprose	33. Monat
Ocean	3. Monat
Lucasfilm Games	22. Monat
Cinemaware	4. Monat
Anco	13. Monat
Cinemaware	2. Monat
Rainbow Arts	6. Monat
FTL	22. Monat
Electronic Arts	3. Monat
Microprose	19. Monat
Lucasfilm Games	29. Monat
FTL	3. Monat
Starbyte	3. Monat
Software 2000	1. Monat
Spectrum Holobyte	17. Monat
Lucasfilm Games	6. Monat

Einsame  
INSEL

Wec Le Mana  
Hyper Lode Runner  
Tetris  
Parodius  
Jackal



Konami's Arcade-Maestro  
Peter von Schlippe verkauft  
nicht nur die Konami-Spiel-  
automaten, er spielt sie auch  
gerne selber.

KORONA SOFT

Korona Soft  
Siegfriedstr. 36  
4830 Gutersloh  
Tel. 05241/1828

VERKAUFS  
HITS

1. Their finest hour  
Lucasfilm Games
2. World Cup Compilation  
Empire
3. Italy 1990  
U.S. Gold
4. World Games  
Sega Master System
5. Football Manager World Cup  
Addictive
6. Pirates  
Microprose
7. Starflight  
Electronic Arts
8. Battle Out-Run  
Sega Master System
9. Wolfpack  
Microsoft
10. Bundestage Manager  
Software 2000

### Spielautomaten (Japan)

TITEL	HERSTELLER
1. Beastbusters	SNK
2. Winning Run	Namco
3. 1941	Capcom
4. Final Fight	Capcom
5. Tetris	Sega

### Spielautomaten (USA)

TITEL	HERSTELLER
1. WWF Superstars	Technos
2. Teenage Mutant Ninja Turtles	Konami
3. Cyberball	Atari Games
4. Klax	Atari Games
5. Line of Fire	Sega

### Spielautomaten (Deutschland)

TITEL	HERSTELLER
1. Final Fight	Capcom
2. Line of Fire	Sega
3. Snowbrothers	Tecmo
4. World Cup '90	Tecmo
5. Super Monaco Grand Prix	Sega

LESER-HITS LESER-HITS LESER

### Amiga

1. Indiana Jones Adv.
2. Populous
3. Sim City
4. Pirates
5. Rainbow Islands

### Atari ST

1. Populous
2. Indiana Jones Adv.
3. Dungeon Master
4. Xenon II
5. Chaos strikes back

### C 64

1. Zak McKracken
2. Microprose Soccer
3. Pirates
4. Maniac Mansion
5. Last Ninja II

### MS-DOS

1. Populous
2. Indiana Jones Adv.
3. Ultima VI
4. Xenon II
5. Sim City

### PC-Engine

1. Mr. Heli
2. Nectaris
3. Son Son II
4. Dragon Spirit
5. Tiger Heli

### Mega Drive

1. Super Shinobi
2. Ghouls'n'Ghosts
3. Golden Axe
4. Super Hang-On
5. Afterburner

### Sega Master

1. Phantasy Star
2. Wonderboy III
3. Golden Axe
4. Golvellius
5. Wonderboy II

### Nintendo

1. Zelda II
2. Super Mario Bros. 2
3. Life Force
4. Track & Field II
5. Castlevania II

LESER-HITS LESER-HITS LESER

# GRADIUS

## SPIELAUTOMAT ZU GEWINNEN

**D**er Traum eines jeden Spiele-Fans geht für einen von Euch bald in Erfüllung: Wer alle sechs Fragen richtig beantwortet und bei der Ziehung durch unsere Glücksfee Ulli etwas "Masse!" hat, der sollte seine Bude schon mal aufräumen. Der oder die Glückliche be-

kommt nämlich einen Original-Spielhallenautomaten von Konami inklusive dem Hit-Spiel "Gradius III" frei Haus geliefert. Dieses Prachtstück hat sogar zwei Monitore, damit auch die Zuschauer den Überblick behalten.

Am besten nehmt Ihr gleich eine Postkarte zur Hand, lest

Euch die folgenden Fragen durch und schreibt die richtigen Antworten auf die Karte.

**Frage 1:**

Wie heißt das neue Label von Konami, unter dessen Namen in Deutschland die Computerspiele-Umsetzungen von Konami-Automaten-hits erscheinen?

- a) Nintendo
- b) Ultra
- c) Palcom

**Frage 2:**

Welches Spielgenre wird beim neuen Konami-Automaten "Parodius" auf die Schippe genommen?

- a) Ballerspiele
- b) Denkspiele
- c) Hüpf- und Springspiele

**Frage 3:**

In welchem Konami-Automaten spielen Katzen die Hauptrolle?

- a) Cue Brick
- b) Salamander
- c) Kitten Kaboodle

**Frage 4:**

In welcher zeitlichen Reihenfolge erschienen folgende Arcade-Automaten?

- a) Nemesis, Salamander, Vulcan Venture, Gradius III
- b) Nemesis, Gradius III, Salamander, Vulcan Venture
- c) Nemesis, Salamander, Gradius III, Vulcan Venture

**Frage 5:**

Welcher der folgenden Automaten-Hits stammt nicht von Konami?

- a) Combat School
- b) Thunder Cross
- c) Sonic Boom

**Frage 6:**

Wie lautet der Untertitel zum Spiel "Castlevania II" fürs Nintendo Entertainment System?

- a) The Revenge
- b) Simon's Quest
- c) Heini's Quest

Der Einsendeschluß ist der 20.9.1990. Es gilt das Datum des Poststempels.

**Verlag Markt & Technik AG**  
Redaktion **POWER PLAY**  
Stichwort: Konami  
Hans-Pinsel-Str. 2  
8013 Haar

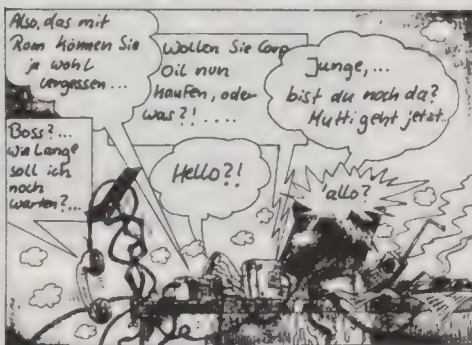
Mitarbeiter der Firmen Markt & Technik und Konami dürfen an diesem Wettbewerb nicht teilnehmen. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Viel Glück!

mg

**Hättet Ihr gerne einen Original-Konami-Spielautomaten im eigenen Zimmer stehen? Kein Problem, wenn Ihr sechs knifflige Fragen beantwortet.**







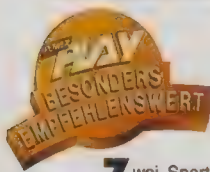
# INVEST

Vertrieb: BOMICO  
Elbinger Straße 1  
6000 Frankfurt a. Main 90



**BOMICO Serviceline**  
Haben Sie Fragen zu Bomico  
Spielen? Möchten Sie Tips zum  
Spielablauf? Unsere Spiel-  
experten helfen weiter!  
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00  
Uhr. Ein Anruf genügt:  
Tel. 069/778025

## STELLDICHEIN DER PROFIS



## PGA Tour Golf



Ein Blick auf den Parcours von oben (MS-DOS/VGA)

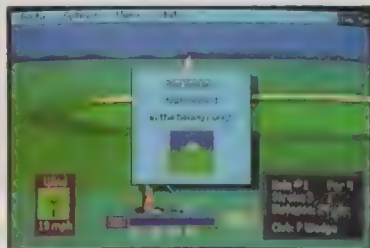
**Z**wei Sportarten beschäftigen die Programmierzunft momentan so heftig, daß monatlich mit neuen Ausstößen zu rechnen ist: Fußball und Golf. Wer's mit dem runden Leder hat, wird in dieser Ausgabe mit dem Test von "Kick Off 2" bedient. Wehrlose kleine Golfbälle werden hingegen bei "PGA Tour Golf" grimmig entschlossen in die Flora gedroschen.

Wie der Name ahnen läßt, hat dieses Spiel den Segen der amerikanischen Profi-Golfer-Gilde PGA. Wenn Ihr bei einem PGA-Turnier an den Start geht, seid Ihr natürlich nicht alleine. Zur ersten Runde treten 60 Computergegner an, die alle echten PGA-Spielern nachempfunden sind. Bis zu vier menschliche Spieler können sich dazugesellen. Hier wird nach den gestrigen Turnierregeln gespielt: In der ersten Runde bleiben nur die 48 bestplatzierten Golfer übrig, beim zweiten Durchgang überleben nur die Top 32. In den Runden 3 und 4 fällt dann die Entscheidung über die endgültige Platzierung: Je besser, desto üppiger fällt das Preisgeld aus. Die Karrieredaten Eurer Spielfigur werden inklusive persönlicher Schlag-Statistik gespeichert.

Recht ungewöhnlich ist die grafische Aufmachung. Den Blick auf den Parcours in 3D und die Platzübersicht aus der Vogelperspektive kennt man schon von anderen Golf-Programmen. Dazu kommt eine Art 3D-Preview zu jedem Loch, bei der munter ran- und rausgezoomt wird. Zu dieser Spielerei gibt's ein paar Tips von einem PGA-Golfer. Bei weiten Schlägen wird außerdem umgeblendet, nachdem der Ball getroffen wurde. Beim Abschlag seht Ihr Eure Spielfigur von hinten und der Ball zischt in die Luft. Danach wird quasi auf eine TV-Kamera umgeschaltet, die sich in der Nähe des Punktes befindet, an dem der Ball aufschlagen wird — ein schnittiger Effekt.

Einmal am Grün angekommen, könnt Ihr eine dreidimensionale Ansicht betrachten, die

gedreht werden darf. So lassen sich die tückischen Unebenheiten von verschiedenen Blickwinkeln aus studieren. Bei einem besonders genialen Kunstschlag hat die Zurückhaltung Eures PCs ein Ende und er zeigt eine Wiederholung. Ihr könnt Euch auf Tastendruck



Links ein Blick auf die Ballage, rechts der Zwischenstand bei einem Turnier (MS-DOS/VGA)



Noch ein Auge auf den Windmesser geworfen, dann wird kräftig geschlagen (MS-DOS/VGA)

auch jeden anderen Schlag noch mal zeigen lassen.

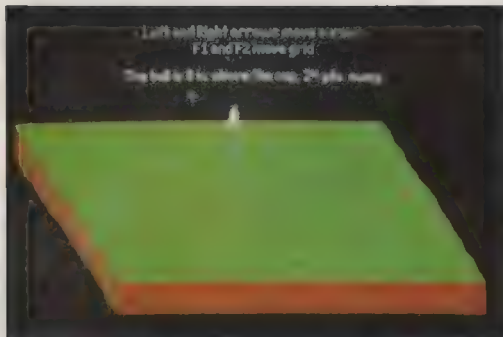
Die Steuerung ist quasi "Leaderboard-kompatibel". Durch Drücken auf Joystick-, Mausknopf oder Tastatur im richtigen Augenblick bestimmt Ihr die Schlagstärke und den Effekt. Die Tastatursteuerung

hat sich in unserem Test übrigens als am genauesten erwiesen. Für vertrackte Situationen gibt's ein paar Spezialschläge, um den Ball aus hohem Gras und anderen Widrigkeiten herauszulöffeln. Vor jedem Abschlag sucht ein unsichtbarer Caddy einen günstigen Schlä-

ger aus, aber Ihr müßt Euch nicht an diese Empfehlung halten. Das Programm bietet vier Plätze mit je 18 Löchern.

Die PC-Version benötigt 512 KByte RAM sowie eine Hercules-, CGA-, EGA- oder VGA-Karte. AdLib- und Roland-Soundkarten werden unterstützt. hl





Vor dem Putten zeigt diese Ansicht jede Steigung (MS-DOS/VGA)

So viele Golf-Simulationen sind seit dem Klassiker "Leaderboard" erschienen, doch keine machte so viel Spaß wie dieser einfache, aber spiel-spaßentzückende Oldie. Electronic Arts hat auch in den "Birdie" gewartet. PGA Tour Golf hat eine nahezu perfekte Steuerung und sorgt dank des motivierenden Turnier-Modus für noch mehr Spannung. Das Programm ist das, um möglichst unkompliziert auf dem PC zu golfen. Der Schläger wird einem automatisch ausgesucht; Ihr müßt auf Wind, Schlagstärke und Effekt achten, und beim Grün die Bo-

*Super!*



denverhältnisse berücksichtigen. Das ist nicht zu viel und nicht zu wenig; gerade die richtige Mischung, um den Spaß einerseits nicht zuzumüllen und andererseits den Spieler nicht zu unterfordern. Grafische Aufmachung und Benutzerführung sind top; die 3D-Grafik ist auch auf XT's erfreulich schnell. Wer eine super-akkurate Golf-Simulation sucht, bei der man vor jedem Schlag minutenlang grübeln, diverse Tabellen studieren und Winkel-Bogenmaße berücksichtigen muß, dem wird das Programm vielleicht eine Spur zu simpel sein.

Wenns um langzeit-motivation geht, kann "PGA Tour Golf" nicht mehr die Golf-spiel-Revolution. Leaderboard, den Schläger wählen. Endlich dürfen auch Solo-Spieler die packende Werk-simpf-Luft schnuppern. 60 schlagstarke Gegner fordern Euch zum Match heraus. Auch das restliche Drumherum mit allem erdenklichen Sonnen-Schnack (mal nützlich, mal witzig) spricht für das Programm. Bei aller "vordergründigen" Herrlichkeit sollte man al-

*Gut!*



lerdings den Spielablauf nicht vergessen. Bis auf das Putten halt er sich brav an die Leaderboard-Vorgabe. Das Einlochen wurde anders gelöst. Hier finde ich das Leaderboard-System etwas überschaubarer. Trotzdem steht fest: PGA Tour Golf ist das einzige Golfspiel, das Leaderboard Paroli bieten kann. Bei der Steuerung liegt der Oldie für mich noch um Nasenlänge vorn, in Sachen Ambiente und Spielvariationen führt eindeutig der Herausforderer.

# NEU Ein Basic wie kein anderes



## Der Traum aller GEOS-Anwender:

**Spiele, Lernprogramme, Anwendungssoftware, Utilities, Grafiktools und vieles mehr selbst entwickeln. Mit GeoBasic wird dies zur Wirklichkeit!**

- Statten Sie Ihre Software mit dieser brandneuen Programmiersprache so professionell aus, wie Sie es von GEOS-Programmen kennen
  - Sie werden mit Mauszeiger, Fenster, Menüs, Dialogboxen, Grafikanzeigen, RAM-Disk-Zugriffen und anderen Leistungsmerkmalen wie ein Profi umgehen
  - GeoBasic enthält neben einem schnellen Editor über 100 Befehle und Funktionen zur Programmierung von GEOS-Applikationen.
- Das besondere Plus: Sie entwerfen die Benutzeroberfläche einfach am Bildschirm, mit Joystick oder Maus gesteuert. GeoBasic generiert automatisch den nötigen Programmcode.

Und wenn der »Basic Grabber« Ihre bisherigen Programmtexte einliest, was steht dann einem gründlichen Face-Lifting Ihrer Programme noch entgegen?

## GeoBasic – der programmierte Erfolg.

Bookware, ISBN 3-89090-245-6,  
unverbindliche Preisempfehlung DM 89,-

**Markt & Technik**  
Zeitschriften · Bücher  
Software · Schulung

**Berkeley  
Softworks**

**STECK  
BRIEF**

Genre: Sport

Hersteller: Electronic Arts, Zirk-Preis: 90 Mark

**MS-DOS 86%**

Grafik: 77% Sound: 38%

POWER-WERTUNG: 86%

**ATARI ST**

nicht geplant

**AMIGA**

nicht geplant

**C 64**

nicht geplant

## WIEDER- HOLUNGSSPIEL

# Kick Off 2

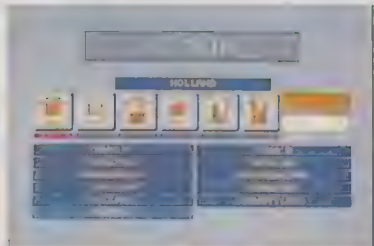
Nach einer Nachtröpfel-Zusatzdiskette ("Extra Time") und einem spielerisch eng verwandtem Programm ("Player Manager") ist der offizielle Nachfolger zu "Kick Off" endlich da. Die Fortsetzung "Kick Off 2" läßt sich grob als "Kick Off mit ein paar netten neuen Features" bezeichnen. Steuerung und Spielablauf wurden im Prinzip nicht geändert. Nimmt man den Ball mit gedrücktem Feuerknopf an, geht das Fußballer-Sprite in Paß-Bereitschaft. Zentriert Ihr den Joystick wieder und laßt den Knopf los, dribbelt das Männlein hurtig über den Platz. Betätigt man beim Laufen den Feuerknopf, wird geschossen.

So weit also nichts Neues, doch wählt man vom Hauptmenü aus den Punkt "Options", wird man mit einigen Spezialitäten von Kick Off 2 konfrontiert. So könnt Ihr jetzt den Zustand des Spielfelds, die Länge einer Partie, Windstärke, den Schwierigkeitsgrad beim Liga-Spielbetrieb und bei einzelnen Freundschaftsspielen einstellen. Sogar der Schiedsrichter kann bestimmt, und das sehr rasante Spieltempo auf die Hälfte oder sogar auf ein Viertel gedrosselt werden (hilfreich für Einsteiger). Ferner dürft Ihr wählen, ob nach einem Unentschieden Verlängerung und Elfmeterschießen stattfindet und ob man dem Ball einen Effekt nach links oder rechts geben kann, nachdem man ihn geschossen hat.

Bei Trainingsspielen könnt Ihr wie gehabt gegen den Computer oder einen Freund antreten. Neu ist, daß zwei Spieler auch in einer Mannschaft gegen ein Computerteam kicken dürfen. Mit einem Vier-Joystick-Adapter können sogar bis zu vier Spieler gleichzeitig antreten. Neben dem vom Kick Off bekannten Liga-Modus gibt es jetzt auch einen Pokal- und einen Weltmeisterschafts-Modus. Beim Pokal treten die acht Nationalteams aus der Liga im K.-O.-System an; die Weltmeisterschaft ist dem Turnierablauf der WM in Italien nachempfunden. Dieselben Mannschaften nehmen teil und spie-



Der Torwart fleht, die Mauer steht: Zeit für einen Freistoßtritt (Amiga)



Viele neue Details: ein Blick auf das Hauptmenü (links) und die Auswahl unter "Optionen" (Amiga)

len auch in den richtigen Gruppen. Hier ist dem Programmierer aber ein dickes Ei ins eigene Netz gekullert, denn es gibt für einen Sieg in einer WM-Gruppe drei Punkte — mächtig unrealistisch.

Ihr könnt nicht nur Teams und Taktiken des "Schwesterprogramms" Player Manager laden. Es wurde auch eine interessante Spielvariante von diesem Programm übernommen. Wenn Ihr wollt, dann steuert Ihr während des gesamten Spiels nicht den Kicker, der jeweils am nächsten zum Ball steht, sondern einen bestimmten Spieler.

Schon beim Ur-Kick Off konntet Ihr Eckbälle listenreich anschneiden und in den Strafraum zirkeln. Ähnliche Tricks dürft Ihr jetzt auch bei Freistößen anwenden, die in der Nähe des gegnerischen Tores für Euer Team gegeben werden. Ein paar Spieler bilden brav eine Mauer, und Ihr habt die Wahl zwischen einer Reihe von Frei-



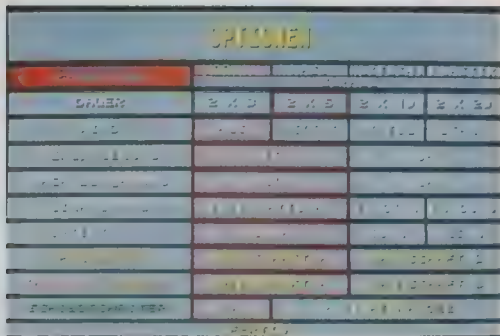
Bei feuchten Bodenverhältnissen verhält sich der Ball anders: Weitschüsse bekommen besonders viel Tempo (Amiga)

stoß-Varianten. So kann man z.B. den Ball links oder rechts an der Mauer vorbeischnellen oder ihn an einen Mitspieler weitergeben.

Wer eine besonders kunstvolle Kombination mit einem wunderschönen Tor krönte, wünschte sich wohl schon im-

mer einen Weg, um die kleinen fußballerischen Meisterwerke zu verewigen. Mit der "Action Replay"-Funktion könnt Ihr Euch jetzt die Wiederholung eines Tores in Normaltempo oder Zeitlupe zeigen lassen und diesen Angriffszug sogar auf Diskette speichern. hl





Leider ist der WM-Modus nicht ganz bugfrei: Für einen Gruppensieg gibt's drei Punkte — was sagt die FIFA dazu? (Amiga)



Warme Worte, Pausentee, dieses Spiel tut nur noch weh (C 64)

Der Sport ist eine Abwechslung, aber nicht mit dem Leben und Kick Off. Jeder zu Mal ist das Spielge- schichte auf Bild- schirmen wie eine kleine Welt zu be- zeichnen. Beim Trüben- den, man muss Spiel- wasser nur durch Zuck- gelingen. Beim Kick-Off-Modus kann ich sicher

Gut!



"Emlyn Kick-Off-Clan mit diesem zwei- ten Teil nicht dazugewinnen

sein, daß fußballer- sches Können ein Match entscheidet, hier kommen mir doch ab und zu Zwei- fel. Keine Frage, wer "Kick Off" mochte, der wird mit den Er- weiterungen des Nachfolgers zu- frieden sein. Neue Freunde kann der

Was das mal kein Einmal. Mit dem Kick Off ist eine Reihe von Verbesserungen zu erwarten. Die Fans aller Fans, die das Spiel, er- neuert die Geldbor- sen zu spielen. Der Kick-Off-Enthusiast darf jetzt Freistö- ße und neue Taktiken ein- stellen, der Neuling hält sich an die einstellbaren Schwierigkeits- grade und das variable Tempo. Als guter Aufuß hält das Pro- gramm, was es verspricht, aber grundlegend Neues wird nicht geboten. Zudem wird manch net- te Idee durch schlampige Aus- führung vereitelt. Drei Punkte pro Sieg in einem WM-Modus

Gut!



er für mehr Motivation sorgt. Kick Off 2 ist eine runde Sache für alle, die schon den Vorgänger mochten. Es bleibt aber der fade Beigeschmack, daß hier ein Pro- gramm schon zum vierten Mal in neuem Kleiden verkauft wird. Nach Kick Off, Extra Time, Player Manager und Kick Off 2 sollte Schluß mit der Wiederverwer- tung sein.

sind ebenso idiotisch wie die durchweg ger- manisierten Spieler- namen (selbst bei Ägypten heißen die Kicker z.B. Meier und Möller). Insgesamt gefällt mir Player Ma- nager etwas besser, weil hier der ausge- klügelte Liga- und Strategieteil auf Dau- er für mehr Motivation sorgt.

## MANAGER-MÜLL

### Football Manager WORLD CUP EDITION

Wer eine Erinnerungs- software an die letzte Fußball-Weltmeisterschaft sucht, wird mit dem Remix ei- nes echten Klassikers in Ver- suchung geführt: In den frü- hen 80er Jahren mutierte "Football Manager" als er-stes Fußballtrainer-Strate- giespiel zum Riesenhit. Der Name des neuesten Aufgus- ses dieses Oldies läßt schon ahnen, um was es geht: Bei "Football Manager World Cup Edition" werdet Ihr zum Nationaltrainer, der seine Kicker-Elite erst durch die Qualifikationsrunde schleu-

sen und dann bei der WM- Endrunde gut abschneiden soll. Ihr kümmert Euch um die Mannschaftsaufstellung und gebt für jeden einzelnen Spieler eine Match-Taktik vor. Vor Beginn einer Partie und in der Halbzeit kann man die Mannschaft außerdem moralisch aufrichten, indem man die richtigen Worte fin- det. Die entsprechenden Sät- ze, die die Mannschaft befäh- igen (oder demotivieren), werden einfach angeklickt. Dann läuft das Spiel ab, bei dem Ihr nicht ins Geschehen eingreifen dürft. *hl*

Heiliger Kickergott, die jüngste Football Manager-Fortset- zung macht weni- ger Spaß als das knapp zehn Jahre alte Original. Den vollmundigen Sprü- chen auf der Pak- kung zum Trotz ("mehr Realitätsnä- he, mehr Spielbar- keit") entpuppt sich das Pro- gramm als tödlich eintönig. Der Spieler ist in seinen Aktionen

Hilfe



eingeschränkt und die langen Spiele- quenzen können nicht abgebrochen werden. Platzver- weis-reif ist die la- enhafte Grafik. Den Spielstand könnt Ihr nicht speichern. Dem Programmie- rer dieses Primitiv- Spiels sollte man lebenslang den Computer ent- ziehen; die Menschheit könnte dann ruhiger schlafen.

STECK- BRIEF

MS-DOS

In Vorbereitung

ATARI ST

In Vorbereitung

Genre: Sport

Hersteller: Anco, Zirk-Preis: 40 bis 70 Mark

AMIGA

65%

Grafik: 64%

Sound: 39%

POWER-WERTUNG: 65%

C 64

In Vorbereitung

STECK- BRIEF

Genre: Sport

Hersteller: Addictive, Zirk-Preis: 35 bis 70 Mark

MS-DOS

22%

Grafik: 22%

Sound: 4%

POWER-WERTUNG: 22%

ATARI ST

22%

Grafik: 19%

Sound: 4%

POWER-WERTUNG: 22%

AMIGA

22%

Grafik: 19%

Sound: 4%

POWER-WERTUNG: 22%

C 64

18%

Grafik: 8%

Sound: 8%

POWER-WERTUNG: 18%

COMPUTER-SPIELE

Seit Aonen sehnsüchtig erwartet  
jetzt endlich gibt's **POWER PLAY**  
zum Abonnieren!

mit Berichten und  
beinharten Tests  
von Computer- und  
Videospielen

41-712>1

... das  
hypergalaktische  
Verwirrspiel  
als  
Begrüßungsgeschenk

neueste Software  
auf Herz und  
Nieren geprüft

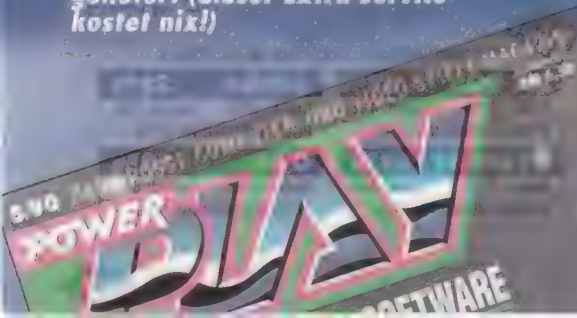
mit Tips&Tricks zu  
den schwierigsten  
Spielen

Im Abo nur  
5,80 DM  
anstatt 6,50  
DM

... und dazu mit noch mehr Vorteilen:

den Preisvorteil  
bequeme Zahlungsweise  
das Begrüßungsgeschenk  
wird mit Lichtgeschwindigkeit  
geliefert (dieser Extra-Service  
kostet nix!)

...oder wißt Ihr  
was  
Besseres??!





Nutzt die Vorteile  
des besonders  
günstigen Jahres-  
angebotes und  
schickt die Karte  
am besten heute  
noch ab!

**POWER  
PLAY**

**JAHRES-ANGEBOT**

1. Ihr bezahlt im Abonnement  
nur noch 5,80 DM statt 6,50 DM  
für eine Ausgabe!

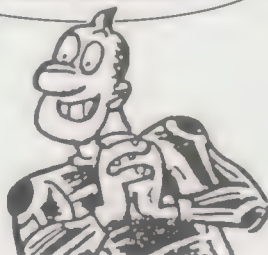
2. Ihr könnt wählen, ob Ihr  
jährlich, halbjährlich oder  
vierteljährlich bezahlen wollt!

3. Ihr bekommt das Super-Starkiller-  
Puzzle als Begrüßungsgeschenk dazu!

4. Ihr erhaltet Power Play  
noch bevor sie am Kiosk erscheint!

5. Die Lieferung kostet  
Euch keinen Pfennig extra!

WO GIBT ES DAS SONST NOCH  
IN DIESER GALAXIS??!



Bitte tragt auf der Rückseite dieser Karte Euren Namen und  
Adresse ein und steckt sie dann frankiert in den Briefkasten.

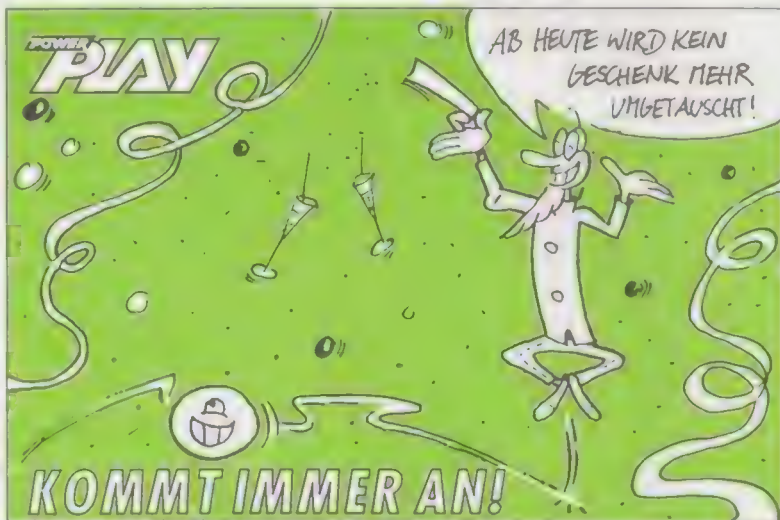
**GESCHENK  
ABO**

POWER PLAY schenken  
bietet viele Vorteile:

Das Geschenkabonnement  
ist genauso günstig wie  
das Jahresabonnement.

Der/ die Glückliche  
bekommt POWER PLAY  
noch bevor es beim  
Händler ist!

Aber das Wichtigste ist:  
Ihr monatliches Geschenk-  
paket bringt hundert-  
prozentig Spaß - ein Jahr  
lang oder länger.



**POWER  
PLAY**

**MITMACH-KARTE**

Folgende Artikel aus Ausgabe \_\_\_\_\_ haben mir besonders gut gefallen:

- |          |             |
|----------|-------------|
| 1. _____ | Seite _____ |
| 2. _____ | Seite _____ |
| 3. _____ | Seite _____ |

Bei diesem Artikel hat mir die grafische Gestaltung am besten gefallen:

- |          |             |
|----------|-------------|
| 4. _____ | Seite _____ |
|----------|-------------|

Ich wünsche mir für die nächsten Hefte folgende Themen:

Welchen Computer oder welches Videospiel wollen Sie sich kaufen \_\_\_\_\_

Welche Spiele wollen Sie sich demnächst kaufen \_\_\_\_\_



Eure Nachricht an  
die Redaktion



## ABONNEMENT

Ja, ich möchte Power Play zum Jahrespreis von 69,90 DM (Ausland zzgl. Porto) für 12 Ausgaben abonnieren. Ich bezahle das Abonnement im Voraus nach Erhalt der Rechnung. Die Zustellung erfolgt per Post frei Haus. Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen.

Name, Vorname \_\_\_\_\_

Straße, Hausnummer \_\_\_\_\_

PLZ, Wohnort \_\_\_\_\_

Telefon (Vorwahl) \_\_\_\_\_

Alter \_\_\_\_\_

Datum, 1. Unterschrift \_\_\_\_\_

Ich bezahle ☐ jährlich ☐ halbjährlich ☐ vierteljährlich

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Markt & Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift \_\_\_\_\_

01/AD 10 09

Die 60 Pf.  
Briefmarken  
hier aufkleben!

Antwortkarte

## Power Play

Abonnement-Service

Markt & Technik Verlag AG

Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar

Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von acht Tagen bei Markt & Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.



## GESCHENK-ABO

Ja, ich möchte Spiel mit POWER PLAY verschenken. Für dieses Geschenk (12 Ausgaben POWER PLAY) bezahle ich 69,90 DM (Ausland zzgl. Porto). Die Zustellung erfolgt per Post frei Haus.

Das Abonnement ist ☒ limitiert auf 12 Ausgaben ☐ verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen.

Meine Adresse als Besteller:

und das ist der / die Glückliche:

Name, Vorname \_\_\_\_\_

Name, Vorname \_\_\_\_\_

Straße, Hausnummer \_\_\_\_\_

Straße, Hausnummer \_\_\_\_\_

PLZ, Wohnort \_\_\_\_\_

PLZ, Wohnort \_\_\_\_\_

Telefon (Vorwahl) \_\_\_\_\_

Telefon (Vorwahl) \_\_\_\_\_

Ich bezahle das Geschenkabonnement

nach Erhalt der Rechnung

☐ : bargeteilt durch Bankauszug

Kontaktnummer \_\_\_\_\_

PLZ \_\_\_\_\_

Gefährlicher \_\_\_\_\_

Datum, 1. Unterschrift \_\_\_\_\_

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Markt & Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift \_\_\_\_\_

07/AD 10 09

Die 60 Pf.  
Briefmarken  
hier aufkleben!

Antwortkarte

## Power Play

Leserservice

Markt & Technik Verlag AG

Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar



## LESER - HITPARADE

### Gewinnt mit POWER PLAY!

Die Teilnahmebedingungen finden Sie im Heft

Folgende drei Spiele gefallen mir zur Zeit am besten:

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_

Ich besitze folgenden Computertyp: \_\_\_\_\_

Abseender: \_\_\_\_\_

Name, Vorname \_\_\_\_\_

Alter \_\_\_\_\_

Straße, Hausnummer \_\_\_\_\_

PLZ, Wohnort \_\_\_\_\_

Die 60 Pf.  
Briefmarken  
hier aufkleben!

Antwortkarte

## Power Play

Redaktion

Markt & Technik Verlag AG

Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar





Kung Fu-Urgewalt pur — da schlottert der Pyjama (ST)



Kampf der Flora: Stirb, du böses Killergrün! (ST)

## WO RIPPEN EINSAM BRECHEN

## Oriental Games

**O**h großer Nachwuchs-Kämpfer aus dem Abendland, willkommen bei den "Oriental Games". In drei Disziplinen mögest Du antreten, um das große Turnier zu gewinnen: Kendo, Kung Fu und Kyo-Kushin-Kai. 16 Kämpfer (darunter beliebig viele Computer-Schwarzgurte) nehmen am Turnier teil, das im K.O.-Modus ausgetragen wird: Wer weichgeklöpft auf die Matte sinkt, fliegt raus. Pro Disziplin stehen Euch 16 verschiedene Bewegungs-, Schlag- und Verteidigungstechniken zur Verfügung. Es gibt drei Schwierigkeitsgrade,

und nach jedem Kampf wird eine Prügelstatistik ermittelt. Besonders gute Kampfleistungen und Plazierungen werden mit Medaillen belohnt. Nach Absolvierung aller drei Disziplinen wird der Gesamtsieger des Turniers gekürt. Ein besonderer Clou ist der "Joystick-Editor". Hiermit könnt Ihr eine beliebige Kombination von Kampftechniken auf eine Joystick-Richtung legen. So genügt dann eine einzige Knüppelbewegung, um bis zu vier verschiedene Hiebe "am Stück" auf den armen Gegner niederprasseln zu lassen. *hl*

Den Turniermodus haben sich die Programmierer nett ausgedacht, doch leider könnt Ihr Eure Spielfigur nicht speichern, was man nach den ersten gewonnenen Medaillen etwas bedauert. Die Grafik ist passabel, mit recht großen

Gut!



Kampfschreie und stimmige Röcheluntermalung. Die Steuerung ist gut, doch die Computergegner knockt man auch auf gehobenem Schwierigkeitsgrad mit etwas Übung relativ leicht aus. Oriental Games ist gut spielbar,

entfällt aber erst im Turnier mit ein paar menschlichen Spielern seinen vollen Reiz.

STECK BRIEF

Genre: Sport  
Hersteller: Microstyle, Zirka-Preis: 50 bis 85 Mark

**MS-DOS**

in Vorbereitung

**AMIGA**

in Vorbereitung

**ATARI ST 66%**

Grafik: 64% Sound: 56%

POWER-WERTUNG: 66%

**C 64**

in Vorbereitung

## DAS LEBEN DES BRIAN

## Viking Child

**L**oki, der ungeratene Filius von Obergott Odin, hat die Eltern des kleinen Wikingerjungen Brian in sein Privatgefängnis gezaubert. Da sitzen die braven Leut' nun und warten darauf, daß Klein-Brian sie rettet. Der Dreikäsehoch kann dies schaffen, indem er 16 horizontal scrollende Levels abgrast und hier alle möglichen Monster verdrischt. Am Ende der Odyssee steht der Endkampf mit Lummel Loki höchstpersönlich. So wirr die Story beim Geschicklichkeitsspiel "Viking Child" ist, so bekannt kommt einem der Ablauf vor.

Die Programmierer haben anscheinend öfters mal "Super Wonderboy" gespielt, denn hier wie da wetzt ein netter Knirps durch verschiedene Landschaften, springt von Plattform zu Plattform und sammelt Münzen auf, von denen er sich in Läden bessere Ausrüstung kauft. Neben dem taktischen Element ("Wann kaufe ich mir was von meinem Geld?") ist Gründlichkeit beim Level-Durchforsten angesagt, denn an vielen Stellen sind Münzen versteckt. Wer sich weit vorangespielt hat, erfährt ein Paßwort. *hl*

Super Wonderboy hat bestimmt nichts von seinem unehelichen Zwillingenbruder Brian gewußt. Die Abenteuer des Viking Child sind zwar schwer abgekupfert, aber der Spielspaß ist nicht ohne. Die "Monsterrhau-Extras-kau-

Geht so



welche die Computer-Umsetzungen von Super Wonderboy klar aussticht, zum Weiterspielen. Der Schwierigkeitsgrad ist eher überdurchschnittlich, aber angesichts des Paßwort-Systems läßt sich dies verschmerzen. Wer

auf diese Art von Programm steht, sollte mal eine unverbindliche Probe-Runde wagen.

STECK BRIEF

Genre: Action-Adventure  
Hersteller: Wired, Zirka-Preis: 80 Mark

**MS-DOS**

in Vorbereitung

**AMIGA**

in Vorbereitung

**ATARI ST 67%**

Grafik: 72% Sound: 61%

POWER-WERTUNG: 67%

**C 64**

nicht geplant

# Wir unterbrechen dieses Magazin

**MAGIC FLY™ Amiga/Atari ST Ab September erhältlich!**

Als futuristischer Kampfpilot sind Sie in Ihrem Schiff, der "Magischen Fliege", unterwegs durch einen riesigen Asteroiden. Ihr Ziel ist es, wichtige Teile des Komplexes zu zerstören und das Raumschiff aufzuspueren, das man unter dem Kodennamen "die Motte" kennt

- Über 30 verschiedene Raumschiffe, die es zu entdecken und herunterzuholen gilt. Sie alle haben eine verbluffende Ähnlichkeit mit Vertretern der Insektenwelt. Erleben Sie selbst das gruselige Gefühl bei der Begegnung mit einer Schwarzen Witwe oder einer Tarantula.
- Ein riesiges, komplexes Labyrinth von Tunnels bringt immer neue Aspekte zum Vorschein.
- Eine Auswahl von Waffen – 3 Typen von Laserkanonen, Raketen und eine Serie von Superwaffen (Cat, Limpet und Atomic Sledgehammer).
- 3-D Grafik mit Schattenwirkung



**CHUCK YEAGER'S  
ADVANCED FLIGHT SIMULATOR™**  
Amiga/Atari ST Ab September erhältlich!

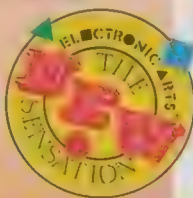
Echtes Fluggefühl und Nervenkitzel... das garantiert AFT 2.0, die Flugzeugsimulation par excellence. Wählen Sie unter 18 verschiedenen Flugzeugtypen alle mit genauen aerodynamischen Eigenschaften und realistischen 3-D Grafiken. Reichen Sie sich ein in die Formationen der Blue Angels (US Navy) oder der USAF Thunderbirds, oder bei einem Rennen über 6 neue Strecken. Die neue Version zeichnet sich aus durch noch realistischere Geländedarstellungen und unbegrenzte Kameraeinstellungen. Ferner gibt es eine Nachtflug-Option. Lassen Sie sich von General Yeager persönlich durch AFT 2.0 führen und sich von ihm in die hohe Kunst der Fliegerei einweihen – dank der neuen Flying Insights™ Kassette, die GRATIS jedem Softwarepaket beigegeben ist.

In diesem Kasten werden wir Sie stets über die letzten Neuigkeiten auf dem laufenden halten

wußten Sie schon, daß eine Flood Demo Diskette bei Ihrem Händler erhältlich ist?

halten Sie Ausschau nach den ersten Berichten über PowerMonger von Bullfrog den Schöpfjern von Populous

unser erstes CD-ROM erschien in Japan jetzt können EM-Towns Besitzer Populous spielen, ein weltweites Phänomen!



Electronic Arts  
RUSHWORTH  
Bruchweg 128-132  
1044 Kaaerst 2  
Tel. 02101 6070



☆ Golden Scroll: The Games Machine



# eben für einige wichtige Informationen

## FLOOD™ Atari ST/Amiga Ab sofort erhältlich!

☆ C&VG Hit ☆ Zero Hero ☆ Gen d'or  
 ☆ ST Format Gold ☆ CU Screen Star



Ein gewitztes Plattformspiel mit über 40 Ebenen, von dem man nicht so leicht wieder loskommt. Helfen Sie jetzt aus den unterirdischen Höhlen an die Erdoberfläche zu fliehen und so die schrecklichen FLOOD-Welt aus den drohenden Fluten hinter sich zu lassen.

- Verschiedene Phantasie- wie Himmels Flammenwerfer, Feuer und Stachelnappes.
- Kuriose Monster wie die riesigen Gorgons und ausdrucksleere Gombis.
- Fantastische Landschaften mit Nacht von vorn anfangen möglich.
- 8 verschiedene Levelstufen festkammern selbst auf der Leber.
- Spritzende, springende, sprudelnde Schmelzen.
- 100 verschiedene Levels zu lösen.
- Verstecktes Bonus.

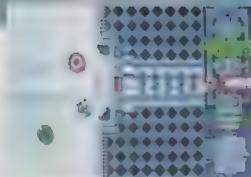


## IMPERIUM™ Atari ST/Amiga Ab sofort erhältlich!

Sie sind der Imperator der Welt. Ihr Ziel ist es, für die nächsten 1000 Jahre an der Macht zu bleiben. Dies geht nur, wenn Sie es verstehen, die wirtschaftlichen, politischen und diplomatischen Faktoren nach Ihren Wünschen zu manipulieren. Um richtige Entscheidungen zu treffen, stehen Ihnen jede Menge an Informationen zur Verfügung u.a. planetarische Nachrichten und die Berichte Ihrer Untergebenen.

Atari ST - Version monochrom + color

☆ C&VG Hit  
 ☆ Zero Hero  
 ☆ Gen d'or



## PROJECTILE™ Amiga/Atari ST Ab sofort erhältlich!

Rasante und turose Multi-Player-Action im ultimativen Sport der Zukunft!

- Schnelles Scrolling in mehreren Richtungen, mit Parallax-, Vektor- und Niedrigrelief-Gratik.
- Bis zu 4 Spieler je Spiel und 8 Spieler pro Liga.
- 8 verschiedene Spielfelder, jedes mit eigenen Besonderheiten.
- Extrafunktionen wie Freistoße, Chip-Schüsse und verrückte Bälle.



ELECTRONIC ARTS

## GRÜNER BLOBBIE, FEUCHTES GRAB

# Flood

Im Untergrund tobt ein kauziger Krieg der niedlichen Knuddel-Sprites: In einer Fantasie-Welt haben sich so ulkige Gesellen wie "Plonkin Donkins" und "Psycho-Teddybären" zusammengetan, um das Volk der Blobbies auszu-rotten. Blobbies sind friedliche, grünhäutige Müllfresser, die in unterirdischen Schächten leben. Quiffy ist der letzte Blobbie, der die Attacken der Mieslinge überlebt hat. Als eine Flutkatastrophe das Höhlensystem zu überschwemmen droht, hat Quiffy die Nase voll und beschließt, an die Oberfläche zu fliehen. Dazu muß er 42 Höhlen durchqueren, die von Gegnern bewacht werden. Um die Teleporter zu aktivieren, mit denen man von Höhle zu Hö-

Quiffy etwas schwer, doch dafür kann er sehr gut springen und laufen. Seine Spezialität ist das Klettern; er kann sogar die Höhlendecke entlanghängeln. Für zusätzlichen Zeitdruck sorgt der Geist von Quiffys Tante. Ein Weilchen, nachdem Quiffy einen neuen Level betreten hat, erscheint der gespenstische Familienanhang und geht seinen Weg nach. Die Spukgestalt ist einen Tick schneller als unser Held und kommt ihm allmählich immer näher. Da eine Berührung mit der Geisterante Lebensenergie kostet, solltet Ihr Euch nicht allzuviel Zeit lassen.

In fast jeder Spielstufe gibt es versteckte Extras zu entdecken: Stellt sich Quiffy an bestimmte Stellen, wird er in Bonus-Höhlen teleportiert, in denen er punkteträge Gegenstände einsammeln kann. In einigen Levels könnt Ihr ein Paßwort erfahren, mit dem Ihr bei späteren Spielen gleich in einer fortgeschrittenen Höhle anfangen könnt und so nicht immer wieder von vorne anfangen müßt.

hl

Quiffy ist grün, hat eine dicke Bierwampe, frißt am liebsten alte Cola-Dosen und sieht niedlich aus. Alleine dieses putzigen Sprites wegen sollte man sich "Flood" zulegen. Aber nicht nur die tollen Figuren sorgen für Stimmung, auch das ausgelut-

telte Spielprinzip von Flood zieht einen erbarmungslos in seinen Bann — viele Levels, eine tolle Grafik, guter Sound und einen Berg versteckter Extras sorgen



für lange Motivation. Wer anfangs sich müllfressend und granatenwerfend durch die langsam steigenden Wassermassen der 42 Levels zu bewegen, wird sich rettungslos in Flood verlieben. Genial ist die Idee mit dem "Geister Quiffy", der end-

lich für eine neuartige Form des klassischen Zeitlimits sorgt. Mit Flood kommt frischer Wind in die recht eintönige Action-Adventure-Landschaft

Bildet Euch bloß keine voreilige Meinung über "Flood"! Beim ersten Anspielen ahnt man noch nicht, wie viele Gags in diesem feinen Programm stecken. Ich war zunächst skeptisch, daß die Programmierer des Strategie-Bestsellers "Populous" als nächstes ein Action-Adventure verfentlichten wollen, doch je öfter ich Flood spiele, desto mehr überzeugt mich das Programm Hauptverantwortlich für den saten Unterhaltungswert ist das ori-

Super!



ginelle und abwechslungsreiche Spielprinzip. Je weiter man kommt, desto mehr neue Schalter, Gegner, Waffen, Extras und Geheimgänge entdeckt man. Dank des gemäßigten Schwierigkeitsgrads und des Paßwort-Systems droht nie der große Frust. Die Grafik ist hochgradig drollig und die Sound-Effekte originell. Flood ist ein schlaues und putziges Programm, das unverwässerten Spielspaß bietet

### STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Electronic Arts. Zirka-Preis: 90 Mark

#### MS-DOS

nicht geplant

#### ATARI ST 79%

Grafik 70% Sound 70%

POWER-WERTUNG: 80%

#### AMIGA

80%

Grafik: 73% Sound: 70%

POWER-WERTUNG: 80%

#### C 64

nicht geplant



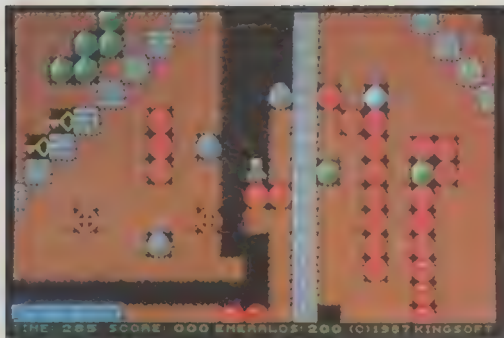
Trantors Lieblingswaffe in Blobbies Flossen (Amiga)

le springen kann, muß Quiffy erst alle Müllteile vertilgen, die verstreut herumliegen. Nur gut, daß sich in der Regel eine Waffe finden läßt, mit der sich der gereizte Blobbie zur Wehr setzen kann: Mit Bumerangs, Flammenwerfer, Dynamit, Handgranaten und Shuriken geht's den Aggressoren an den Kragen

Sobald Ihr einen neuen Level betretet, beginnt das Wasser langsam, aber sicher die Höhle zu füllen. Quiffy kann unter Wasser nur kurze Zeit die Luft anhalten; eine Höhle muß also unbedingt geschafft werden, bevor sie ganz überflutet ist. Beim Schwimmen tut sich Die Flut steigt, das Wasser blubbert, Quiffy kräftig rudert (Amiga)







Der dritte Teil birgt hammerharte Levels (Amiga)

## HATTRICK MIT HAKEN

# EMERALD MINE 3

**A**ller guten Dinge sind drei: Die "Boulder Dash"-Variante "Emerald Mine" gibt's nun in der dritten Auflage. Im Vergleich zum Original, das erstmals 1987 erschien und mittlerweile zu den Klassikern zählt, sind nur die 100 Levels neu. Die Aufmachung ist dieselbe: Weder Grafik noch Sound wurden geändert.

Für Emerald Mine-Neulinge sei hier noch einmal kurz das Spielprinzip erklärt: In jedem Level, der mehrere Bildschirme hoch und breit ist, muß man eine bestimmte Anzahl Diamanten aufsammeln.

Diese liegen entweder gut versteckt herum oder müssen mit spielerischen Tricks "beschafft" werden. Ein knackiges Zeitlimit und ein gutes Dutzend verschiedener Feinde (mit jeweils anderen Verhaltensweisen) machen Euch das Leben schwer. Mit Schlüsseln werden Türen geöffnet, Dynamit sprengt verstopfte Wege frei. Wenn Ihr einen Level geschafft habt, wird der Spielstand auf Diskette gespeichert. Wer einen Partner zur Hand hat, darf sich im Teamwork-Modus an neuen Levels versuchen. *mg*

Der dritte Teil wurde ganz schön hingeschludert. Im Spiel weist nichts außer den Levels darauf hin, daß man gerade "Emerald Mine 3" spielt. Apropos Levels: Manchmal stützt sich deren hoher Schwierigkeitsgrad darauf, daß man sich die Hacken ablaßt und nicht besonders knifflige Puzzels lösen muß. Ich liebe

*Gehst so*



das Original, habe den zweiten Teil (mit Editor) gerne gespielt, aber der dritte Aufguß hat mich etwas enttäuscht: Mir ist er zu lieblos zusammengeschustert. Keine Frage, Spielprinzip und Spielelemente sind nach wie vor fein ausgedacht, nur hätte man die darauf liegende Staubschicht entfernen sollen.

**STECKBRIEF**

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Kingsoft, Zirkapreis: 40 Mark

**MS-DOS**

nicht geplant

**ATARI ST**

nicht geplant

**AMIGA 68%**

Grafik: 55% Sound: 53%  
POWER-WERTUNG: 68%

**C 64**

nicht geplant

## Paradise of Games

Computer Software Vertriebs GmbH

Baaderstr. 13, 8000 München 5

Telefon: 089/2011935

Fax: 089/2012469

**Ihr professioneller Partner  
für Computerspiele**

**Versand und Laden !**

**Wir liefern per Nachnahme  
"VERSANDKOSTENFREI" AUS**

### Spiele für Atari ST

Dragon Flight	89,00
East vs. West Berlin	79,00
Kick off 2	69,95
Klax	54,95
Larry 3	109,00
Manhunter San Francisco	89,00
Midwinter	89,00
Might and Magic 2	89,00
Ninja Warriors 1	59,95
Ninja Warriors 2	74,95
Paris Dakar Rallye	74,95
Sherman M4	79,00
Sim City	89,00
Starflight	74,95
F19 Stealth Fighter	89,00

### Spiele für IBM-PC

Balance of the Planet	99,00
Centurion	79,00
East vs. West Berlin	79,00
Kult (solange Vorrat reicht)	29,95
LHX Attack Chopper	109,00
Loom	74,95
Midwinter	89,00
Might and Magic 2	89,00
Purple Saturn Day	29,95
(solange Vorrat reicht)	
Railroad Tycoon	109,00
Sim City	89,95
Sorcerian	109,00
Their Finest Hour	89,00
Ultima IV	99,00

**Wir führen auch Spiele  
für Amiga**

Dies ist nur ein Auszug aus unserem  
Programm!

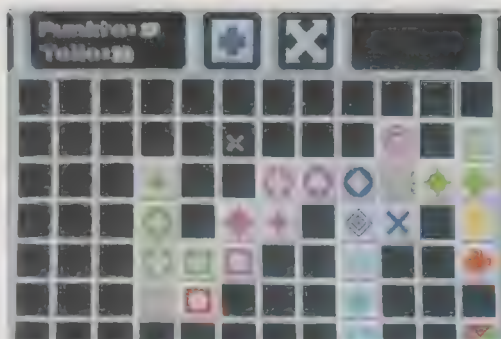
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten!

Unser Telefon:

**089/2011935**



Wo mag das Teil nur hingehören? (Amiga)



72 Steinchen setzen, das kann den Spieler nicht ergötzen (Amiga)

## GEOMETRIE-KNOBELEI

## Tangram

Die Ursprünge des Brettspiels "Tangram" liegen in Asien. Genauer gesagt: Es wurde irgendwann im Mittelalter in Japan entwickelt. Da die Japaner ein Völkchen mit ausgeprägtem ästhetischen Empfinden sind, darf man auch von ihren Spielen eine besondere Note erwarten. Obwohl vom Spielprinzip her extrem einfach, bietet Tangram doch eine Fülle an Spielvariationen. Aus sieben geometrischen Grundelementen lassen sich unendlich viele Figuren legen oder vorgegebene Gestalten nachbauen. Wer einmal versucht

hat, einen Kranich oder Frosch aus Drei- und Vierecken zu konstruieren, weiß, wie schwierig diese Aufgabe ist. In der Umsetzung von Kingsoft muß man hundert verschiedene Figuren unter Zeitdruck nachbauen, wobei die Elemente mit der Maus positioniert und gedreht werden. Ist diese Aufgabe geschafft, kann man mit dem eingebauten Editor eigene geometrische Figuren entwerfen. Jeder Tangram-Fan kennt das Glücksgefühl, wenn es gelingt, aus wenigen Elementen ein komplexes Muster zu konstruieren. vw

Eigentlich keine schlechte Idee, dieses faszinierende Brettspiel für den Computer umzusetzen. Eine zweckmäßige Benutzerführung, unaufdringliche Grafik, die nicht vom Knobeln und Grubeln ablenkt, und ein Zeitlimit,

das Hektik aufkommen läßt. Offen gesagt, würde ich bei "Tangram" aber auf den Com-

Geht so



puter verzichten. So ein Puzzelspiel muß man im wahren Sinne des Wortes "begreifen", sprich, mit den Händen auf dem Tisch hin und her schieben. Auf dem Bildschirm ist das nur das halbe Vergnügen. Da der Preis erfreulich

niedrig ist, sollten engelsteinte Tangram-Fans trotzdem einmal reinschauen

## ZUM STEIN-ERWEICHEN

## Titano

Zwölf Steintypen mit je sechs Farben und ein Brett — nein, das ist nicht "Ishido" (Test in POWER PLAY 9/89), sondern "Titano", eine Ishido-Adaption für den Amiga. Die Regeln sind im wesentlichen die gleichen geblieben: Der Spieler setzt die Steine aufs Brett. Dabei muß er darauf achten, daß Form oder Farbe zum angrenzenden Stein übereinstimmen. Für jeden gesetzten Stein gibt's Punkte. Wenn man es schafft, den Stein so zu platzieren, daß gleich mehrere Attribute passen, bekommt man besonders viele Punkte

gutgeschrieben. Stimmen Form und Farbe mit den Nachbarn nicht überein, darf man ihn nicht setzen — das ist der Unterschied zu Ishido. Sollte man das Steinchen nicht unterbringen können, legt man ihn zurück in den Stapel — das kostet allerdings Punkte. Ab Titano wird mit der Maus gesteuert, wenn man einen Stein an eine falsche Stelle setzt, gibt der Amiga ein verstimmtes Brummen von sich und es erscheinen "Spezialsteine", die den Score dezimieren oder Steine vom Brett verschwinden lassen. al

Ich finde Titano ärgerlich. Daß man versucht, eine Adaption für das immer noch nicht erschienene Spitzen-Spiel "Ishido" zu programmieren, ist ja loblich. Aber warum mußte man so viele Fehler machen? Durch die "Titano-Spezialregel" (Kein Anlegen möglich, wenn beim 2ten Nachbarn Form & Farbe nicht

Na ja...



stimmen) kommen schnell noch Steine die nicht passen. Und der Computer merkt das nicht einmal — nicht gerade ein Beispiel höherer Programmierkunst. Schade, schade, das hatte ein schönes Spiel werden können, aber so?

Ishido ist ein edles Spiel, Titano nur der billige Abklatsch. Pflui

STECKBRIEF

Genre: Denkspiel  
Hersteller: Kingsoft, Zirk-Preis: 30 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

AMIGA 48%

Grafik: 26% Sound: —  
POWER-WERTUNG: 48%

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

in Vorbereitung

STECKBRIEF

Genre: Denkspiel  
Hersteller: Magic Soft, Zirk-Preis: 80 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA 15%

Grafik: 10% Sound: 2%  
POWER-WERTUNG: 15%

ATARI ST

nicht geplant

C 64

nicht geplant



# TAUSEND WEGE FÜHREN ZUM TOD ...



Mehr als 300 Männer haben auf der Suche nach den unermeßlichen versteckten Reichtümern im Grab des Azteken Königs gekämpft. Die spanische Armee hat es nicht geschafft, die Gräber zu finden, trotz der Hilfe von Indianern. Die spanische Armee hat es nicht geschafft, die Gräber zu finden, trotz der Hilfe von Indianern. Die spanische Armee hat es nicht geschafft, die Gräber zu finden, trotz der Hilfe von Indianern.

Sie sind Bret Conrad, und Sie sind nicht wie andere Männer. Seit Ihrer Sonderausbildung und Kampfeinsätzen in Vietnam im Gefolge Perry, haben Sie sich selbst als „Kriegsheld“ bezeichnet, wenn es Ihnen gelange, den größten

Aber bleiben Sie auf dem Teppich – im Leben kann man sich nicht mit Gewalt messen. Leidenschaft ... aber der Tod ist höchst wahrscheinlich!

... NUR EIN WEG FÜHRT ZUM  
DIEBSTAHL DES GOLDES DER AZTEKEN...

ERHALTLICH  
FÜR  
ATARI ST  
•  
AMIGA

## IBM PC A COMPATIBLE

## Medical

THE JOURNAL

# THE Gold OF THE AZTECS

**BESUCHEN SIE  
DAS LAND DER  
AZTEKEN!**

Unserer Meinung nach ist dieses Spiel eines der

**Sommer eine einmalige Reise**

Um zu gewinnen, müssen Sie  
alle anderen Teilnehmer am

# GROSSEN AZTEKISCHEN GOLDRAUSCH

Hickory, North Carolina 28674  
 Phone: 714-455-1000

LIEBES-  
ERKLÄRUNG  
AN DEN AMIGA

# Unreal

**E**in schlimmer Finger hat schon wieder einmal die Freundin einer tapferen, unerschrockenen Kämpfer-Natur gekidnappt (Anmerkung der Redaktion: nicht sehr originell). Bevor er seine Liebste wieder in die Arme schließen kann, warten acht actionreiche Levels auf ihn. Drei davon muß er zu Fuß, nur mit einem Schwert bewaffnet, überstehen. Die Hintergrundlandschaft scrollt widerspruchslös parallax von rechts nach links. Hüpfend, laufend und duckend müßt Ihr diversen Gegnern ausweichen oder sie mit dem Schwert unfein pieksen. Wer den blitzblanken Säbel kurz in ein Feuer taucht, der darf für einige Zeit mit einem Feuerschwert die Feinde erschrecken. Nur mit roher Gewalt und gutem Timing ist allerdings nicht jede Situation zu meistern. Diverse Puzzles fordern hier die grauen Zellen heraus. Diese können in den anderen fünf Levels, wo man in bester "Space Harrier"-Manier als Drache über Landschaften braust, gestohlen ein Nickerchen machen. Flinke Reaktionen und ein geübter Feuer-Finger sind gefragt. Ab und zu liegen Extras auf der Oberfläche parat, die für mehr Feuerkraft oder kurzzeitige Unverwundbarkeit sorgen.



Wer den Feuerfontänen nicht ausweicht, wird erbarmungslos gerostet (Amiga)



In dieser Burg befindet sich die entführte Prinzessin (Amiga)

Ungewöhnlich ist die Punktezählung. Ihr startet mit dem Maximal-Score von 99 Punkten. Mit jeder Feindberührung werden es etwas weniger. Blinkt Euch eine 0 entgegen, bedeutet dies leider "Game Over". Habt Ihr einen Level geschafft, dürft Ihr den Spielstand auf Disk speichern. mg



Die Alternative zum Flammenwerfer: das Feuerschwert (Amiga)

"Unreal" ist eine prima Laudatio für die technischen und grafischen Fähigkeiten des Amigas! Die Aufmachung ist schlicht fantastisch Dank der überraschend flotten sowie fließenden 3D-Animation und den grafischen Kunstwerken in manchen 2D-Levels werden einige "Ahhs" und "Ohhs" nicht ausbleiben. Dazu kommen naturgetreue Sound-Effekte, die zusammen mit der ungeheuren Detailliebe eine prickelnde Atmosphäre erzeugen. Leider wurde beim Spieldesign nicht ganz soviel Sorgfalt an den Tag gelegt.

Geht so



Manchmal tut man sich mit dem Ausweichen in den 3D-Levels recht schwer und allzu ideenreich sind die 2D-Geschicklichkeits-Stufen auch nicht. Im Vergleich zu "Shadow of the Beast" liegt Unreal allerdings um Längen vorne. Unreal ist optimal dazu geeignet, deprimierten Amiga-Besitzern, die nachts von dem Satz "...ist identisch mit der ST-Umsetzung" träumen, wieder neuen Lebensmut einzuflößen. Spielerisch rangiert es klar über dem Durchschnitt, die vorderen Plätze kann Unreal leider nicht angreifen.

Für mäßig spielbare 3D-Ballereien wie z. B. "Space Harrier" konnte ich mich nie sonderlich erwärmen. Insofern finde ich die Grafik bei den 3D-Levels von Unreal zwar toll zum Zusehen, aber die große spielerische Freude will nicht aufkommen. Diese hektische Einlage erfordert eine Mischung aus Auswendiglernen des Levels, Glück und guten Reflexen. Die horizontal scrollenden Spielstufen gefallen

Geht so



mir etwas besser, auch wenn es da reihenweise Stellen gibt, an denen man schwerlich ohne Energieverlust vorbeikommt. An grafischen Effekten steckt in Unreal genug, um den Preis von 90 Mark zu rechtfertigen. Beim Spielspaß kann man das leider nicht behaupten, der köchelt eher auf kleiner Flamme vor sich hin. Ein Programm für grafikbewußte Action-Fans, der Rest sei gewarnt.

STECK BRIEF

Genre: Action  
Hersteller: UBI-Soft, Zirkapreis: 90 Mark

**MS-DOS**

nicht geplant

**AMIGA**

**63%**

Grafik: 87%

Sound: 78%

POWER-WERTUNG: 63%

**ATARI ST**

nicht geplant

**C 64**

nicht geplant



# GEWINNT MIT BOMICO



Fast geschenkt:

Ein ganzes Jahr lang verlosen  
wir insgesamt 14400 Mark  
und zwölf feine Walkman.

Dafür müßt Ihr nur zehn Fragen  
richtig beantworten...

**W**as gibt's Besseres als ein wenig Musik aus dem Walkman? Oder könnt Ihr eben mal 200 Mark gebrauchen? Mit ein wenig Glück und einer Portion Wissen könnt Ihr kräftig abstauben — ab sofort gibt's monatlich einen Walkman oder sechsmal 200 Mark zu gewinnen. Was müßt Ihr dafür tun? Die Teilnahmebedingungen sind ganz einfach. Oben seht Ihr die Hitparade des Distributors "Bomico". Ihr müßt jetzt einfach die richtige Softwarefirma zum entsprechenden Spiel finden. Ein Beispiel: "Kult" wurde von dem Softwarehaus Exxos pro-

## BOMICO TOP TEN

1. Emlyn Hughes  
Soccer
2. Sim City
3. F 29
4. Tie Break
5. Klax
6. Rings of Medusa
7. Rainbow Islands
8. Logo
9. Drakkhen
10. Castle Master

grammiert — die Antwort lautet also "Exxos". Lest Euch die Hitparade durch, schreibt die zehn Spiele und die zehn Firmen auf eine Postkarte und schickt sie an

**Markt & Technik Verlag AG**  
**Redaktion POWER PLAY**  
**Kennwort: Bomico**  
**Hans-Pinsel-Str. 2 · 8013 Haar**

Unter allen richtigen Einsendungen werden per Los die Gewinner ermittelt. Einsendeschluß ist am 14. September 1990, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Der Wettbewerb wird nächsten Monat fortgesetzt. *al*

## HIGHScores

Wie gut seid  
Ihr in Eurem  
Lieblingsspiel?  
Hier findet  
Ihr die  
Bestleistungen  
anderer  
**POWER-PLAY-**  
Leser.

Diese Seite der **POWER PLAY** ist für Eure Top-Leistungen, die Ihr in High-Score-Schlachten auf Computer-, Video-, und Automaten spielen erreicht habt, reserviert. Aus allen Einsendungen suchen wir die besten Leistungen heraus und drucken sie hier ab. Die Namen der Super-Spieler werden natürlich auch genannt. Als zusätzliches Bonbon drucken wir von zwei Einsendungen auch das Foto der High-Score-Jäger ab. Deshalb bitten wir Euch, neben den erreichten Höchst-Punktzahlen auch ein Schwarzweiß-Foto von Euch selbst in Paßbildgröße mit einzu-

senden. Die Bilder der Einsenden kommen in eine große Kiste, und einmal im Monat ziehen wir die beiden Glücklichen, dessen Fotos wir dann abdrucken.

Natürlich zählen nur High Scores, die ohne POKES oder Cheat-Modi zustande gekommen sind.

Wir zählen auf Eure "Spieler-Ehre" und hoffen, daß hier nicht gemogelt wird. Sollten

wir feststellen, daß zunehmend "Schummel-Scores" bei uns eintreffen, dann müßten wir unter Umständen ein neues System einführen. Deshalb bitte "Fair Play". Schwingt Euch also an Joystick, Joypad, Maus oder Tastatur, um noch höhere, neuere, schönere und dickere Scores aufzustellen. Habt bitte Verständnis dafür, daß wir aus Platzgründen nicht jede der zahlreichen Zuschriften veröffentlichen können. mh

Schickt Eure High Scores und Eure Schwarzweiß-Fotos (keine Fotokopien!) an folgende Adresse:

**Markt & Technik Verlag AG**  
Redaktion Power Play  
Kennwort: Hall of Fame  
Hans-Pinsel-Str. 2  
8013 Haar bei München



Suzanne aus Gifhorn  
liebt's klassisch mit  
Arkanoid



Dominik Suter aus der  
Schweiz wandelt  
über den Regenbogen

**Arkanoid**

Amiga: 1.019.640 von Susanne Fraatz, Gifhorn

**Blood Money**

MS-DOS: 251.337 von Andreas Becker, Vaterstetten

**Eye of Horus**

Amiga: 15.590 von Ren Stumpp, Hahnheim

**Gravity Force**

Amiga: Race 1 in 56 Sec. von Peer Hamann, Seelze

**Grand Prix Circuit**

C 64: 00:57,18 (Monza) von Sebastian Steingraber, Stadtallendorf

**Gunhead**

PC-Engine: 3.470.150 von Martin Müller, Wasserburg

**Hard Drivin'**

ST: 57.51 Sec. (Speedtrack) von Marc Whiffen, Erkrath

**Indy: Adventure**

Amiga: 762 von Gernot Schreiber, Witten

**Klax**

Amiga: 1.445.115 von Andreas Szedlatz, Pforzheim

**Last Ninja II**

C 64: 256.200 von Hans Martin Schmied, Harburg

**Nemesis**

Gameboy: 187.200 von Thorsten Günter, Tullingen

**Nebulus**

C 64: 42.560 von Alfred Prozella, DDR-Dresden

**Paradroid**

C 64: 66.315 von Martin Patzwald, Rotenburg

**Parodius**

Automat: 200.500

**Thunderforce III**

Mega Drive: 3.456.700 beide von Martin Gaksch, **POWER PLAY**

**Pinball Wizard**

Amiga: 388.720 von Martina Möller, Hamburg

**Power Drift**

Amiga: 756.200 von Ralf Roland Wahl, A-Wien

**Rainbow Island**

ST: 581.900 von Dominik Suter, Thalwil-CH

**Rainbow Island**

Amiga: 2.061.330 von Dietmar Dierschke, Borgelweg

**Rock'n Roll**

Amiga: 398.750 von Dieter Naujoks, Nortorf

**Super Star Soldier**

PC-Engine: 634.200 von Michael Hengst, **POWER PLAY**

**Silkworm**

Amiga: 740.100 (Heli) von Verian Williams, Hamburg

**Silkworm**

Amiga: 608.100 (Jeep) von Thorsten Fellberg, Hamburg

**Super Mario Land**

Gameboy: 283.630 von Jürgen Schulze-Döbold, Stuttgart

**Tetris**

Game Boy: 119.324 von Sylvia Thaler, Vaterstetten

**Tennis**

Gameboy: 6:0;6:1 (Level 4) von Jan Kritzer, Altlußheim

**Their finest Hour**

MS-DOS: 7.303 (Me-109) von Christian Reiser, Undeloh

**Their finest Hour**

MS-DOS: 4.060 (Do-17) von Stefan Bihn, Duisburg

**Turrican**

Amiga: 747.700 von Marco Marzinkowski, Recklinghausen

**Turricane**

Amiga: 766.550 von Maik Humpert, Soltau

**Turn it**

Amiga: 2.618 von Andreas Hinz, Langenfeld

**Twinworld**

Amiga: 29.725 von Andreas Jacke, Rotenburg

**Twinworld**

Amiga: 46.310 von Jan Groß, Bremen

**Virus**

ST: 87.453 von Klaus Altmann, München

**Xenon II**

Amiga: 645.720 von Harry Pfister, Baden-Baden

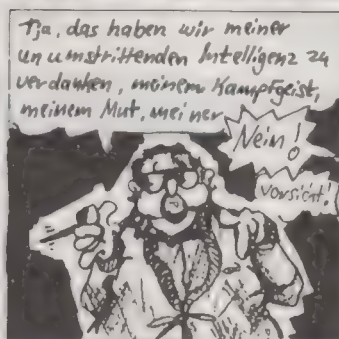
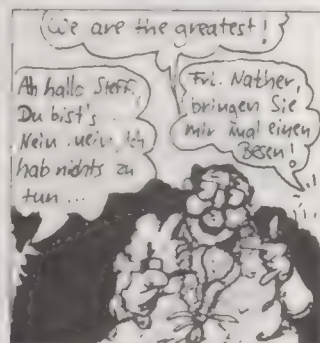
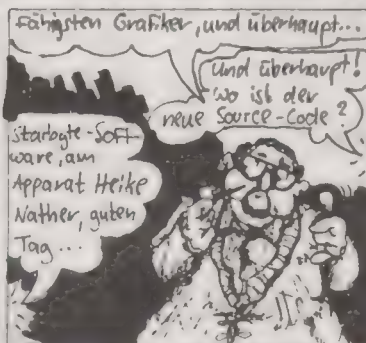
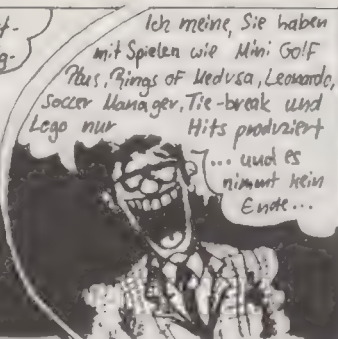
**X-Out**

C 64: 305.200 von Thomas Beck, Königswinter

**Xevious**

PC-Engine: 145.670 von Volker Weitz, **POWER PLAY**





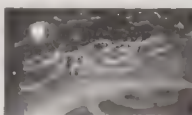
**WISSEN SIE WARUM  
WIR EINEN HIT  
NACH DEM ANDEREN  
PRODUZIEREN ?**

**WIR NICHT !**  
(vielleicht sind unsere Spiele ja wirklich so gut)

Vertrieb: Bomico

Vertrieb: BOMICO  
Elbinger Straße 1  
6000 Frankfurt a. Main 90

BOMICO Serviceline





# Hallo Clubfreunde!

Wegen der vielen Zuschriften mußten wir die Clubs der ersten Stunde leider von unserer Clubliste verbannen. Jeder Club wird in Zukunft dreimal in unserer Adressenliste stehen. Zwischendurch werden wir immer wieder alle uns bekannten Clubanschriften auflisten.

Diejenigen, die noch nicht auf unserer Clubseite zu finden sind, aber gerne dabei wären, sind hiermit herzlich aufgefordert uns zu schreiben und folgende Fragen zu beantworten:

1. Wie heißt der Club und welche Anschrift hat er?
2. Mit welchen Computern und Videospiel-Systemen beschäftigt er sich?
3. Wie hoch ist der Mitgliedsbeitrag?
4. Was sind die Schwerpunkte der Clubarbeit und welche Leistungen bietet er sonst noch?

up

Richtet Eure Zuschriften an:  
**Markt & Technik Verlag AG**  
 Redaktion **POWER PLAY**  
 Kennwort: **CLUBS**  
 Hans-Pinsel-Straße 2  
 8013 Haar



## Lords of Imagination

Der internationale Rollenspielsclub "Lords of Imagination" (LOI) wurde Anfang 1989 von fünf Rollenspielfans gegründet. Ihr Ziel war es, eine Interessenvertretung für alle Rollenspieler, sei es am Computer oder am Spieltisch, zu bilden. Die Idee der Clubgründer ist: Eine genaue Definition des Rollenspiels, Einsteigerhilfen, Informationen über die Anfänge des Rollenspiels sowie Einführungskurse für Rollenspieler und solche, die es werden wollen, anzubieten. Das Sprachrohr des Clubs ist seine Zeitung "Dwarfs & Giants", bei der alle Rollenspieler aufgefordert sind, sich aktiv zu beteiligen. Mittlerweile hat der Club fast hundert Mitglieder und ge-

## ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK · ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK · ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK

### Deco Soft

Computertyp: C 64, Atari 800 XL, Amiga  
 Anschrift: Thies Kagemann  
 Norddorf 25  
 2251 Behrendorf

### Amiga Magic

Computertyp: Alle Amigas  
 Anschrift: Amiga Magic  
 c/o Marcel Kuhn  
 Mühlentstr. 43  
 5142 Rathen

### Stamp Computercub

Computertyp: Atari ST, MS DOS  
 Anschrift: Stamp Computercub  
 Am Stenberg 89  
 5160 Düren

### Inter Comp

Computertyp: Alle Computersysteme  
 Anschrift: Inter Comp  
 Hauptstr. 6  
 5409 Oberdorf/Lahn

### Programm Master

Computertyp: Amiga, C 64  
 Anschrift: Programm-Master  
 Plk. 04784  
 7410 Reutlingen

### Damocles Userclub

Computertyp: Amiga  
 Anschrift: Damocles Userclub  
 Jörg Rauh  
 Bauerngässle 9  
 8400 Regensburg

### The OutRunners

Computertyp: Master System, Mega Drive  
 Anschrift: The OutRunners  
 Währinger Str. 24/1/24  
 A-1090 Wien

### B.I.T.S. Computer Club Berlin

Computertyp: MS-DOS, Atari ST, Amiga  
 C 64  
 Anschrift: B.I.T.S. Computer Club Berlin  
 Jagowstr. 17  
 1000 Berlin 21  
 Postfach 210266

### Fullstop

Computertyp: Sega Master, Mega Drive  
 System  
 Anschrift: Stephan Janzen  
 Weserstr. 53  
 1000 Berlin 44

### Kindercomputercub — KCC

Computertyp: C 64  
 Anschrift: Kevin Ringels  
 Michael-Welers-Weg 2  
 4050 M Gladbach  
 Kennwort: Kindercomputercub

### Thomy und Stuffs Strategie- und Adventure Club

Computertyp: Amiga  
 Anschrift: Thomas Kortaut  
 Hauptstr. 100  
 5200 Siegburg

### Commodore-Computer-Club Anhalt

Computertyp: C 64  
 Anschrift: Commodore-Computer-Club  
 Anhalt  
 Herrn Lubchow

VEM Elektromotorenwerk Dessau GmbH  
 PSF 211

DE 17100

### Videospielsclub Cobra:

Computertyp: Nintendo, Sega Mega Drive,  
 Genesis, Sega 8-Bit, PC Engine, Konix  
 Anschrift: Video Spiel Club Cobra  
 Postfach 6  
 CH-4012 Basel

### 128er-Club Uwe Schwesig

Computertyp: C-128, C 64  
 Anschrift: Uwe Schwesig  
 Dorfstr. 9a  
 D-2406 Stockelsdorf  
 0451493306

### Mega Drive Fan-Club NRW

Computersystem: Mega Drive  
 Anschrift: Mega Drive Fan-Club NRW  
 Thomas Tewwoot  
 Wesenstr. 27  
 4190 Kleve

DE 41900

### Lords of Imagination

Computertyp: fast alle Systeme  
 Anschrift: Lords of Imagination  
 Intern. Rollenspielsclub  
 Postfach 22  
 4777 Welver

### THE PREDATORS GROUP inc.

Computersystem: C 64  
 Anschrift: Marty Reiser  
 Leopoldstr. 10  
 DE 17100  
 DE 17100

### SWK 10000

Computertyp: C-64, A500, A1000, A2000 und  
 Weiterentwicklungen  
 Anschrift: Club 68000  
 Inh. St. Scholl  
 Badgasse 22  
 6900 Wiesloch  
 06222 52648

### Phoenix Computer Club

Computertyp: Amiga, Atari ST, CPC, C 64  
 Anschrift: Phoenix Computer Club  
 Burgweg 3  
 7188 Birlingsbach

### Infinity Computercub

Computertyp: Amiga, MS-DOS, C 64, C 128  
 Anschrift: Infinity Computercub  
 Thomas Steppuhn  
 Sechsstundensteige 9  
 7798 Pfullendorf

### PDC Public Domain Club München

Computertyp: Atari ST  
 Anschrift: PDC Public Domain Club  
 München  
 Luderstr. 82  
 8000 München 81

## NEUZUGÄNGE

### Softfun

Computertyp: C6, Amiga, Atari ST  
 Leistungen: Clubzeitschrift, Hotline, Tapes  
 PD Bibliothek, Softwaretests  
 Mitgliedsbeitrag: 55 Mark  
 Anschrift: Mike Lufens



winnt auch in den angrenzenden Nachbarländern immer mehr Anhänger. Langsam werden auch die Softwarehändler auf LOI aufmerksam; der Club rechnet in Kürze mit speziellen Rabatten für seine Mitglieder. *up*

Zuschriften bitte an:  
"LORDS OF IMAGINATION"  
Postfach 22  
4777 Welver



## PC Engine und Mega Drive Club No 1

Satte 130 Mitglieder hat der Club No 1 für PC-Engine und Sega Mega Drive. In seiner umfangreichen und ausführlichen Clubzeitung (dank der überregionalen Kontakte nach

Japan und den U.S.A.) finden die Freunde der Videospielekonsolen die Besprechungen aller neuen Spiele für die beiden Systeme. Ebenso Berichte zur neuesten Hardware, Nachrichten vom Softwaremarkt und Spielertips. Außerdem stehen den verzweifenden Spielern vierteljährlich die Woche fernmündliche Spielehilfen zur Verfügung. Die aktuelle Hitliste des Clubs sieht derzeit folgendermaßen aus *up*

### PC Engine

1. Cybercore
2. New Zealand Story
3. Blue Blink
4. Paranoia
5. Splatterhouse

### Mega Drive

1. Phantasy Star II
2. Super Shinobi
3. Ghouls'n Ghosts
4. Kujaki-Oh 2
5. Golden Axe

Zuschriften bitte an:  
PC Engine Club No. 1  
Postfach 322  
D-8938 Buchloe  
08241/2951

## ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK ALLE CLUBS

Artnerburger Landstr. 24  
2126 Asendorf

### Atari STE Club Germany

Computertyp: Atari 1040 STE  
Leistungen: PC-Software Bibliothek,  
12-monat. Clubzeitschrift, Sammelaufkäufe  
von Spielen, Source Code Bibliothek, Hot-  
line

Schwerpunkte: Information, Erfahrungsaustausch, Hilfen für Atari STE Anwender und Programmierer

Mitgliedsbeitrag: 5 Mark

Anschrift: Atari STE Club Germany  
c/o Böhm Bernborn  
Postfach 1141  
2250 Muxum

### Advanced Atari Club

Computertyp: Atari ST  
Leistungen: monat. Clubzeitung, Mailbox,  
2. Jahrgang Clubzeitschrift, Spiel-  
tips

Mitgliedsbeitrag: 20 Mark jährlich

Anschrift: Advanced Atari Club  
Eitzumer Weg 18n  
3212 Gronau

### Blackboys

Computertyp: C 64 MS-DOS

Leistungen: monat. Clubzeitung

Mitgliedsbeitrag: 10 Mark jährlich

Anschrift: Blackboys  
PLK 024281D  
3253 West Odenhoort

### T.E.S.

Computertyp: C 64

Leistungen: Clubabgabe von PD-Soft, Club-  
diskette, Urkunde

Mitgliedsbeitrag: 5 Mark Aufnahmegebühr

Anschrift: Matthias Holtkamp u. Martin

Krug  
Lindwehr 1  
4230 Wesel

### T.S.M Club

Computertyp: Atari ST 1040, C 64

Leistungen: monat. Clubzeitschrift, Basic-  
programmierung, Hotline

Schwerpunkte: Tips & Lösungen für Spiele,  
Drucker, Tools, Grafik & Programmaustausch

Mitgliedsbeitrag: 2 Mark monatl.

Anschrift: T.S.M Club  
Voshalsfeld 63  
4223 Voerde

### Tu.C.

Computertyp: Amiga (alle außer 3000er)  
Leistungen: aktuelle PD-Software, Clubzeit-  
schrift, Katalogdossiers, Digitalservice

eigene PD

Mitgliedsbeitrag: 10 Mark

Anschrift: Alexander Carbin  
Birkengangsstr. 26  
5190 Stolberg

### Pac-Club

Computertyp: Amiga, C 64

Leistungen: Clubzeitschrift, PD-Software, Club-  
diskette

Schwerpunkte: Pac-Man spielen

Mitgliedsbeitrag: 1 Mark monatl.

Anschrift: Pac-Club  
Dirk Reinartz  
Untersoll 19

# DER ETWAS ANDERE VERSAND!

## 24-Stunden-Service!

Wir garantieren, daß jede Bestellung spätestens 24 Stunden nach Eingang unser Haus  
verfügb. ist! - sofern verfügbar! - auf alle gekauften Artikel erhalten Sie natürlich volle  
Garantie. Wir führen jede verfügbare Hard- und Software für den Atari ST, sowie alle  
Bücher. Hier ein kleiner Auszug aus unserem reichhaltigen Programm:

BEWERTET:	ST	PC	AMIGA	386	486	90
Inspector Gribb	50,-	65,-				
Kick off 2	75,-	75,-				
Last Ninja 2	80,-	80,-	80,-			
Lops	65,-	65,-				
Magic Lines	60,-	60,-				
Quibol	50,-	65,-				
Republik 101	80,-	85,-	80,-			
Rom's Drill	75,-	75,-				
Rotos	60,-	80,-	80,-			
Ta Break	85,-	85,-				

SPIELSOFTWARE:	ST	PC	AMIGA	386	486	90
Astoria Opera: Hunkelstein	80,-	80,-	80,-			
Alpina	65,-					
Base Werksatz	55,-					
California Games	55,-	55,-				

Chambers of Shaven	50,-					
Chess: Sixties Back	80,-					
Cloud Kingdom	80,-	80,-				
Codename: Iceman		130,-				

Dungeon Master	75,-	80,-				
Dungeon Quest		80,-				
Edin	65,-	80,-	80,-			
Edin	85,-					

F 16 Mission Day 1	65,-	65,-				
F 29 Retaliator	75,-	80,-				
Lighter Bomber	80,-					

Full Metal Planet						
Futur Wars	75,-					
High Simulator 1 deutsch	45,-	45,-				
High Simulator 2 deutsch	45,-	45,-				
High Simulator 3 deutsch	45,-	45,-				

High Simulator 4 deutsch	45,-	45,-				
High Simulator 5 deutsch	45,-	45,-				
High Simulator 6 deutsch	45,-	45,-				
High Simulator 7 deutsch	45,-	45,-				

High Simulator 8 deutsch	45,-	45,-				
High Simulator 9 deutsch	45,-	45,-				
High Simulator 10 deutsch	45,-	45,-				
High Simulator 11 deutsch	45,-	45,-				

High Simulator 12 deutsch	45,-	45,-				
High Simulator 13 deutsch	45,-	45,-				
High Simulator 14 deutsch	45,-	45,-				
High Simulator 15 deutsch	45,-	45,-				

High Simulator 16 deutsch	45,-	45,-				
High Simulator 17 deutsch	45,-	45,-				
High Simulator 18 deutsch	45,-	45,-				
High Simulator 19 deutsch	45,-	45,-				

High Simulator 20 deutsch	45,-	45,-				
High Simulator 21 deutsch	45,-	45,-				
High Simulator 22 deutsch	45,-	45,-				
High Simulator 23 deutsch	45,-	45,-				

High Simulator 24 deutsch	45,-	45,-				
High Simulator 25 deutsch	45,-	45,-				
High Simulator 26 deutsch	45,-	45,-				
High Simulator 27 deutsch	45,-	45,-				

High Simulator 28 deutsch	45,-	45,-				
High Simulator 29 deutsch	45,-	45,-				
High Simulator 30 deutsch	45,-	45,-				
High Simulator 31 deutsch	45,-	45,-				

High Simulator 32 deutsch	45,-	45,-				
High Simulator 33 deutsch	45,-	45,-				
High Simulator 34 deutsch	45,-	45,-				
High Simulator 35 deutsch	45,-	45,-				

High Simulator 36 deutsch	45,-	45,-				
High Simulator 37 deutsch	45,-	45,-				
High Simulator 38 deutsch	45,-	45,-				
High Simulator 39 deutsch	45,-	45,-				

High Simulator 40 deutsch	45,-	45,-				
High Simulator 41 deutsch	45,-	45,-				
High Simulator 42 deutsch	45,-	45,-				
High Simulator 43 deutsch	45,-	45,-				

High Simulator 44 deutsch	45,-	45,-				
High Simulator 45 deutsch	45,-	45,-				
High Simulator 46 deutsch	45,-	45,-				
High Simulator 47 deutsch	45,-	45,-				

High Simulator 48 deutsch	45,-	45,-				
High Simulator 49 deutsch	45,-	45,-				
High Simulator 50 deutsch	45,-	45,-				
High Simulator 51 deutsch	45,-	45,-				

High Simulator 52 deutsch	45,-	45,-				
High Simulator 53 deutsch	45,-	45,-				
High Simulator 54 deutsch	45,-	45,-				
High Simulator 55 deutsch	45,-	45,-				

High Simulator 56 deutsch	45,-	45,-				
High Simulator 57 deutsch	45,-	45,-				
High Simulator 58 deutsch	45,-	45,-				
High Simulator 59 deutsch	45,-	45,-				

High Simulator 60 deutsch	45,-	45,-				
High Simulator 61 deutsch	45,-	45,-				
High Simulator 62 deutsch	45,-	45,-				
High Simulator 63 deutsch	45,-	45,-				

High Simulator 64 deutsch	45,-	45,-				
High Simulator 65 deutsch	45,-	45,-				
High Simulator 66 deutsch	45,-	45,-				
High Simulator 67 deutsch	45,-	45,-				

High Simulator 68 deutsch	45,-	45,-				
High Simulator 69 deutsch	45,-	45,-				
High Simulator 70 deutsch	45,-	45,-				
High Simulator 71 deutsch	45,-	45,-				

High Simulator 72 deutsch	45,-	45,-				
High Simulator 73 deutsch	45,-	45,-				
High Simulator 74 deutsch	45,-	45,-				
High Simulator 75 deutsch	45,-	45,-				

High Simulator 76 deutsch	45,-	45,-				
High Simulator 77 deutsch	45,-	45,-				
High Simulator 78 deutsch	45,-	45,-				
High Simulator 79 deutsch	45,-	45,-				

High Simulator 80 deutsch	45,-	45,-				
High Simulator 81 deutsch	45,-	45,-				
High Simulator 82 deutsch	45,-	45,-				
High Simulator 83 deutsch	45,-	45,-				

High Simulator 84 deutsch	45,-	45,-				
High Simulator 85 deutsch	45,-	45,-				
High Simulator 86 deutsch	45,-	45,-				
High Simulator 87 deutsch	45,-	45,-				

High Simulator 88 deutsch	45,-	45,-				
High Simulator 89 deutsch	45,-	45,-				
High Simulator 90 deutsch	45,-	45,-				
High Simulator 91 deutsch	45,-	45,-				

High Simulator 92 deutsch	45,-	45,-				
High Simulator 93 deutsch	45,-	45,-				
High Simulator 94 deutsch	45,-	45,-				
High Simulator 95 deutsch	45,-	45,-				

High Simulator 96 deutsch	45,-	45,-				
High Simulator 97 deutsch	45,-	45,-				
High Simulator 98 deutsch	45,-	45,-				
High Simulator 99 deutsch	45,-	45,-				
High Simulator 100 deutsch	45,-	45,-				

High Simulator 101 deutsch	45,-	45,-				
High Simulator 102 deutsch	45,-	45,-				
High Simulator 103 deutsch	45,-	45,-				
High Simulator 104 deutsch	45,-	45,-				
High Simulator 105 deutsch	45,-	45,-				

High Simulator 106 deutsch	45,-	45,-				
High Simulator 107 deutsch	45,-	45,-				
High Simulator 108 deutsch	45,-	45,-				
High Simulator 109 deutsch	45,-	45,-				
High Simulator 110 deutsch	45,-	45,-				

High Simulator 111 deutsch	45,-	45,-				
High Simulator 112 deutsch	45,-	45,-				
High Simulator 113 deutsch	45,-	45,-				
High Simulator 114 deutsch	45,-	45,-				
High Simulator 115 deutsch	45,-	45,-				

High Simulator 116 deutsch	45,-	45,-				
High Simulator 117 deutsch	45,-	45,-				
High Simulator 118 deutsch	45,-	45,-				
High Simulator 119 deutsch	45,-	45,-				
High Simulator 120 deutsch	45,-	45,-				

High Simulator 121 deutsch	45,-	45,-				
High Simulator 122 deutsch	45,-	45,-				
High Simulator 123 deutsch	45,-	45,-				
High Simulator 124 deutsch	45,-	45,-				
High Simulator 125 deutsch	45,-	45,-				

High Simulator 126 deutsch	45,-	45,-				
High Simulator 127 deutsch	45,-	45,-				
High Simulator 128 deutsch	45,-	45,-				
High Simulator 129 deutsch	45,-	45,-				
High Simulator 130 deutsch	45,-	45,-				

High Simulator 131 deutsch	45,-	45,-				
High Simulator 132 deutsch	45,-	45,-				
High Simulator 133 deutsch	45,-					

# BRIEF KASTEN

## Von der Rolle

Ich habe meinen C 64 erst seit ca. einem halben Jahr und habe mich in dieser Zeit zum absoluten Adventurefan entwickelt. Nun bin ich durch Ihre Tests auf ein anderes Genre aufmerksam geworden (nämlich Rollenspiele). Jetzt möchte ich mir ein Spiel dieser Art kaufen, doch weiß ich nicht genau, welches. Die Favoriten sind (nicht zuletzt durch Ihre Tests): Tangled Tales, Curse of the Azure Bonds und eines der Bards Tale- (bzw. Dragon Wars), bzw. der Ultima-Reihe. Zu welchem (auch nicht von mir aufgeführten) würden sie mir raten?

Zu den "Problemen" einiger Leser mit den Konsolen kann ich nur sagen: Mich stören sie nicht und die Konsolenfans werden wohl keine andere Zeitschrift finden, wo so sachlich und auch witzig ihre Spiele getestet werden.

Neuerungen: Eigentlich finde ich die **POWER PLAY** rundum super, aber für meine Begriffe fehlt noch ein, wenn auch klitzekleines, "Schmankerl". Das wäre eine Oldie-Ecke, in der ältere Spiele aller Art (unter Berücksichtigung des Zahnes der Zeit) vorgestellt und getestet werden. Dabei könnte auch die alte **POWER**-Wertung der neuen gegenübergestellt werden.

Andreas Bertram, Ost-Berlin

Hmmm, schwierig — ich würde Dir alle der obengenannten Rollenspiele empfehlen! Aber ernsthaft: Es kommt ein wenig darauf an, wo Deine persönlichen Vorlieben liegen. Prügelst Du am liebsten Monster platt und zeichnest gerne Karten, ist wohl die Bard's Tale-Serie der richtige Griff. Stehst Du mehr auf spielerischen Details, heißt die Devise Ultima.

Wenn Du mehr auf taktische Kämpfe und tolle Stories Wert legst, ist wohl die AD&D-Serie die richtige Wahl. Schau doch auch mal in den Rollenspiel-schwerpunkt in dieser Ausgabe. Dort findest Du mit Sicherheit, das Richtige für Dich. mh

## Aber bitte mit Absender...

Eine kleine Bitte in eigener Sache: Immer wieder erreichen uns Briefe ohne Absender. Anonyme Zuschriften pflegen wir prinzipiell nicht abzu drucken, außerdem können wir dem Verfasser auch keine persönliche Antwort schicken. Wer eine Meinung zu vertreten hat, sollte auch mit seinem Namen dazu stehen. Ironischerweise sind meist solche Zuschriften anonym, die mit pseudo-provokativen Floskeln à la "Ihr traut Euch ja eh nicht, diesen Brief abzu drucken" versehen sind.

Liebe Freunde, wir äußern uns wirklich gerne zu jeder kritischen Meinung, aber gebt bitte Euren Absender an. Wir haben noch keinem, der über **POWER PLAY** meckert, das Trantor-Rollkommando auf den Hals geschickt. Solche mehr oder weniger juxigen Absenderangaben wie "DMC of the Sowieso" helfen da auch nicht weiter. Also: Wer eine Antwort auf seinen Brief bekommen möchte oder diesen abgedruckt sehen will, gebe bitte seine Anschrift preis. hl

Und wieder einmal ein flotter Cartoon aus Leserhand. S. Klose aus Bielefeld zeigt uns ein Opfer einer R-Type Session.

S. Klose Bielefeld



## Kaufqual

Seit einiger Zeit sorgen die sog. Handheld-Konsolen für Furore. Auch durch Eure guten und umfangreichen Berichte bedingt, hat mich das Fieber gepackt und mich zum Kauf einer der beiden Systeme ermutigt. Nun stehe ich aber vor der Qual der Wahl: Atari Lynx oder Nintendo Gameboy. Vielleicht könnt Ihr mir bei der Entscheidung behilflich sein, da Ihr sicher schon einschlägige Erfahrungen gesammelt habt. Dies spiegelt sich auch in Eurer Rubrik "Lieblings-spiele der Redakteure" (vorige Ausgabe Gameboy) wider.

Vielleicht könnt Ihr mir folgende Fragen beantworten:  
a) Wann erscheint der Gameboy offiziell in Deutschland?

b) Birgt der Kauf des Gameboys momentan Risiken in bezug auf Garantiesprüche bei Defekten oder Kompatibilität mit später erscheinenden Spielen?

c) Ist Lynx wirklich die (z.Zt.) ca. 100 Mark mehr wert (Farbe, Grafik)?

Außerdem möchte ich Euch noch für den Test von "Railroad Tycoon" loben. Es scheint mal wieder ein Superspiel von Microprose zu sein. Leider besitze ich einen Amiga und wüßte gerne, wann das Spiel auf diesem System erscheint.

Ralf Weyergangs, Overath

Zu a) Der Game Boy wird wahrscheinlich ab August in Deutschland offiziell erhältlich sein.

Zu b) Die Garantie für die momentan erhältlichen Importgeräte liegt nicht bei Nintendo, sondern bei dem Händler, wo Du den Game Boy gekauft hast. Aller Voraussicht nach laufen deutsche Game Boy-Module problemlos auf Importgeräten und umgekehrt.



Zu c) Unsere Einschätzung des Lynx kannst Du im Testbericht in der Ausgabe 3/90 nachlesen. Wann Railroad Tycoon für den Amiga erscheint, steht zur Zeit leider noch nicht fest (kann länger dauern). mg

## Police-Quest(ion)

Mein Anliegen: Ich bin ein absoluter Police-Quest-Fan und warte nun schon fast ein Jahr auf die Amiga-Umsetzung des Spieles, möchte nun von Euch wissen, wann dieses Programm für den Amiga kommt.

Sven Meriens, Fritztan

Frohe Kunde: "Police Quest II" ist gerade für den Amiga erschienen (siehe Kurzttests in dieser Ausgabe). hl

## Außerirdischer Antimilitarist

Hah! Jetzt bin ich erst einmal an der Reihe. Bisher kam ich mir immer wie ein Außerirdischer vor, aber da schlug ich doch neulich Eure **POWER PLAY** auf... und da geschah es...! Ich merkte, daß ich nicht der einzige Strategiespielfanatiker bin. Nein, da stand es schwarz auf weiß. Seitdem traue ich es mich zu sagen: Ich bin auch einer von denen, für die es das Höchste ist, Armee-, Divisions- und Brigadesymbole durch die Gegend zu schieben. Ja,



# Power Bananen für Trantor

Andreas Kattbus, Mail



auch ich befinde mich auf einer Odyssee bei der Suche nach Mitspielern (aber auch ich bin kein Militarist). Und an dieser Stelle wage ich zu fragen: Wo sind Eure Tests zu diesem Genre?

**POWER PLAY** ist das beste Software-Magazin, aber auch das vielseitigste? Statt dessen muß ich mir erst eine "Magic Disk 64" kaufen, um zu erfahren, daß SSI ein neues Spiel rausgebracht hat. Im Klartext: Ich muß erst 16,50 DM anlegen, um nurein Spiel meines Genres kennenzulernen. Muß das so bleiben?

Kai Eidam, Gelenkirchen

Zugegeben, beinhardt Strategien wie die von SSI führten bislang in der **POWER PLAY** eher ein kümmerliches Schattendasein. Zum einen gibt es im Moment nicht besonders viele neue Programme auf diesem Sektor, zum anderen liegt dieses Genre kaum jemandem aus der Redaktion (außer mir). Ich bin aber im Testbereich recht stark mit Rollenspielen und Simulationen abgedeckt, die wie Strategie-

siege wahnsinnig zeitintensiv sind. Glücklicherweise wurde seit dieser Ausgabe der Strategiefügel der Redaktion durch den Neuzugang von Volker Weitz gestärkt, so daß wir hoffentlich in Zukunft neue Strategie- und Taktikprogramme verstärkt testen können. mh

## Falsch geblickt

Schon oft habe ich in Messeberichten Sachen wie diese hier gelesen: (Ausgabe 3/90, S.8 über "Die Hard" von Activision). Auf den ersten Blick sah das Spiel recht interessant aus. In Ausgabe 4/90 auf S.37 lese ich mir den Test durch und was seh ich da? Heinrich hat die Brille schräg auf, das kann nur ein "Na ja" bedeuten. Wenn diese lahme Geschwindigkeit zum großen Teil zu diesem Urteil beiträgt, dann müßte diese auch beim ersten Blick aufgefallen sein.

Die Story der 28. Starkiller-Folge laßt ziemlich zu wünschen übrig. Ich hoffe Doc Bobo, Trantor und die ande-

ren kommen wieder in den nächsten Folgen. Wo sind überhaupt die Biochips geblieben? Ein Kompliment muß ich Rolf Boyke wegen der guten Zeichnungen machen.

Roland Jowst, Melchke, gleich

Bei Messeberichten informieren wir Euch darüber, welche Programme in den nächsten Monaten erscheinen werden. Da die Spiele, die auf Messen gezeigt werden, noch nicht fertig sind, können wir sie logischerweise nicht bewerten. Die kritische Besprechung eines Spiels folgt dann im Test, der erscheint, sobald wir eine endgültige Version des Programms haben. hl

## Fragenberg

Ich bin ein großer Fan von dem neuen Wunderding namens Lynx. Doch was müßte ich in Eurer neuesten Ausgabe 7/90 lesen. Im Interview mit Bob Jacobs von Cinemaware sagte er: NEC wird bald das beste Handheld-Video-

spiel der Welt veröffentlichen: 100 Prozent kompatibel zur PC-Engine."

Wow, voll kompatibel! Vielleicht noch mit Farb-LCD? Hoffentlich nicht zu teuer? Wann gibt's das Teil zu kaufen? Was wißt Ihr darüber? Leider ist es mit den "Handhelden" Lynx und Game Boy genauso wie bei den "Großen": Für die technisch überlegenen Lynx und Mega Drive gibt es weniger Software-Titel als für die etwas schwächeren Game Boy und PC-Engine. Warum nur?

Daniel Krähen, Kleve

Wenn Du in der **POWER PLAY** 8/90 die Seiten 12/13 aufschlagst, dann findest Du eine Beschreibung der Handheld-PC-Engine. Sobald sie in Japan erscheint, werden wir sie natürlich weit ausführlicher unter die Lupe nehmen.

Die Zahl der verfügbaren Software-Titel richtet sich meist danach, wie erfolgreich ein Videospiel-System ist. Je mehr Grundgeräte verkauft werden, desto mehr Spiele erscheinen dafür. mg

Telefonische Bestellung (02 41) 53 31 31



## IHR SOFTWAREPARTNER IM DREILÄNDERECK

### C 64 Disk

Blood Money dt.	39,95
Bloodwych dt.	39,95
Champions of Krynn dt.	64,95
Dynasty Wars dt.	39,95
Espace f. l. planet dt.	39,95
Kick Off 2 dt.	39,95
Logo dt.	39,95
Rings of Medusa dt.	44,95
Secret of silv. blades	69,95
Sextett 3 6 Spiele dt.	29,95
Sim City dt.	49,95
Ski or die dt.	49,95
Tie Break dt.	39,95
Turrican dt.	39,95
TV Sports Football dt.	54,95
Two to One dt.	34,95
Vendetta dt.	39,95

### DM

### AMIGA

688 Attack Sub. dt.	
East vs. West 1948 dt.	
Emerald Mine 3 dt.	
Imperium dt.	
Khalaan DV.	
Kick Off 2 dt.	
King's Quest IV	
Klex dt.	
Last Ninja 2 dt.	
Leisure S. Larry 3	
Loom DV.	
PACMANIA	
Pirates dt.	
Police Quest II	
Starlight dt.	
The lost Patrol dt.	
Turn It dt.	

DV = deutsche Version  
dt. = deutsche Anleitung

### DM

### Atari ST

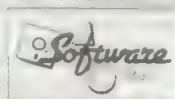
Dragonflight DV	69,95
F-19 Stealth Fighter	69,95
Imperium II	26,95
Khalaan dt.	69,95
Last Ninja 2 dt.	69,95
Loom DV	64,95
Slim City	89,95
Their finest hour	49,95
IBM PC	64,95
SOUNDBL. Mus. Card	449,—
Bundesliga Manager dt.	64,95
Centur.: Emperor of Rom dt.	69,95
PGA Golf	69,95
Railroad Tycoon DV.	94,95
Rings of Medusa dt.	69,95
Secret of silv. blades	79,95
Ultima VI	79,95

DV = deutsche Version  
dt. = deutsche Anleitung

### DM

## TELEFONISCHE BESTELLUNG

direkt von 9.00 - 18.00 Uhr oder auf Anfrage anworten von 13.00 - 18.00 Uhr  
Versand erfolgt per Nachnahme ab DM 10,- Porto frei  
Fordern Sie umgehend unsere kostenlose Gesamtpreisliste an  
gegrünte Anwendersoftware auf Anfrage lieferbar  
Rufen Sie uns an.



G Severin 5100 Aachen  
Goerdelerstr. 38

### LADENVERKAUF

Mo.-Fr. 9.00-18.30  
Mi. 14.00-18.30  
Sa. 10.00-14.00

# CREME DE LA CREME

Ein halbes Jahr ist vorüber und wir fangen mit der Extra-Liste von vorne an. Diesmal also die Spiele mit den besten Grafik-Wertungen. Der doppelte Platz 6 ist kein Druckfehler. Wir haben beide Spiele genau gleich bewertet. Die restlichen Listen repräsentieren wie immer die Besten der besten Spiele der letzten zwölf POWER PLAY-Ausgaben. Die Wertungen dieser Ausgabe können wir aus technischen Gründen leider nicht mit berücksichtigen. Wir bitten dies zu entschuldigen. Wie immer bestimmt die POWER-WERTUNG die Rangfolge der Spiele. Damit ältere Spiele nicht für

immer und ewig in der Tabelle bleiben, berücksichtigen wir nur Spiele der letzten zwölf Monate (also zurück bis POWER-PLAY 9/89).

## Die besten Amiga-Spiele

Platz	Titel	POWER-WERTUNG	Wie lange platziert	Test in Ausgabe
1 (1)	Rainbow Islands	91%	5. Monat	4/90
2 (2)	Indiana Jones Adventure	90%	7. Monat	1/90
3 (3)	Pirates	89%	5. Monat	4/90
4 (4)	Maniac Mansion	88%	5. Monat	4/90
5 (5)	Starlight	86%	6. Monat	3/90
6 (6)	Microprose Soccer	86%	7. Monat	9/89
7 (8)	F-16 Combat Pilot	84%	7. Monat	11/89
8 (9)	RVF	84%	7. Monat	11/89
9 (10)	Typhoon Thompson	83%	4. Monat	3/90
10 (—)	Emlyn Hughes Soccer	83%	1. Monat	6/90

## Die besten Atari-ST-Spiele

Platz	Titel	POWER-WERTUNG	Wie lange platziert	Test in Ausgabe
1 (1)	Chaos strikes back	92%	7. Monat	2/90
2 (3)	Rainbow Islands	90%	3. Monat	6/90
3 (4)	Ultima V	90%	5. Monat	4/90
4 (5)	Indiana Jones Adventure	90%	7. Monat	1/90
5 (6)	Klax	89%	4. Monat	5/90
6 (7)	Maniac Mansion	88%	7. Monat	11/89
7 (8)	Pirates	87%	7. Monat	11/89
8 (9)	Tower of Babel	86%	7. Monat	12/89
9 (—)	Emlyn Hughes Soccer	83%	1. Monat	6/90
10 (—)	The Games: Summer Edit	82%	1. Monat	12/89

## Die besten Videospiele

Platz	Titel	System	POWER-WERTUNG	Test in Ausgabe
1 (1)	Tetris	Game Boy	96%	4/90
2 (2)	Super Shinobi	Mega Drive	91%	3/90
3 (3)	Mr. Heli	PC-Engine	90%	3/90
4 (4)	Tennis	Game Boy	90%	4/90
5 (—)	Tetris	Nintendo	89%	8/90
6 (5)	Super Mario Land	Game Boy	88%	4/90
7 (6)	Puzzle Boy	Game Boy	88%	4/90
8 (—)	Ultima IV	Sega	86%	8/90
9 (8)	Sokoban	PC-Engine	86%	6/90
10 (—)	Phantasy Star II	Mega Drive	85%	8/90
11 (9)	Sokoban	Mega Drive	85%	5/90
12 (10)	PC Gengin	PC-Engine	84%	4/90
13 (11)	Chip's Challenge	Lynx	84%	6/90
14 (13)	Castlevania	Game Boy	83%	4/90
15 (14)	Tiger Heli	PC-Engine	82%	9/89

## Die besten MS-DOS-Spiele

Platz	Titel	POWER-WERTUNG	Wie lange platziert	Test in Ausgabe
1 (1)	Populous	92%	5. Monat	3/90
2 (2)	Ultima VI	92%	4. Monat	5/90
3 (—)	Railroad Tycoon	92%	1. Monat	7/90
4 (3)	Indiana Jones Adventure	90%	7. Monat	10/89
5 (4)	The Sentinel	90%	7. Monat	9/89
6 (5)	Their finest Hour	88%	7. Monat	12/89
7 (6)	Maniac Mansion	88%	5. Monat	3/90
8 (7)	LHX Attack	86%	3. Monat	6/90
9 (8)	Champions of Krynn	86%	6. Monat	3/90
10 (10)	Red Storm Rising	85%	7. Monat	9/89

## Die besten C64-Spiele

Platz	Titel	POWER-WERTUNG	Wie lange platziert	Test in Ausgabe
1 (1)	Curse of the Azure Bonds	83%	7. Monat	10/89
2 (2)	Sentinel Worlds 1	81%	5. Monat	3/90
3 (3)	Dragon Wars	81%	7. Monat	2/90
4 (4)	Epyx 21	80%	5. Monat	4/90
5 (5)	Starlight 1	79%	4. Monat	5/90
6 (8)	Speedball	78%	7. Monat	9/89
7 (9)	Pipe Mania	77%	3. Monat	6/90
8 (10)	Goitcha	76%	3. Monat	10/89
9 (—)	X-Out	75%	1. Monat	5/90
10 (—)	Silkworm	74%	1. Monat	9/89

## Die besten Computerspiele

Platz	Titel	System	POWER-WERTUNG	Test in Ausgabe
1 (1)	Chaos strikes back	Atari ST	92%	2/90
2 (2)	Populous	MS-DOS	92%	3/90
3 (3)	Ultima VI	MS-DOS	92%	5/90
4 (—)	Railroad Tycoon	MS-DOS	92%	7/90
5 (5)	Rainbow Islands	Amiga	91%	4/90
6 (6)	Indiana Jones Adventure	MS-DOS	90%	10/89
7 (7)	Rainbow Islands	Atari ST	90%	6/90
8 (8)	Ultima V	Atari ST	90%	4/90
9 (9)	Indiana Jones Adventure	Atari ST	90%	1/90
10 (10)	Indiana Jones Adventure	Amiga	90%	1/90
11 (11)	The Sentinel	MS-DOS	90%	9/89
12 (12)	Pirates	Amiga	89%	4/90
13 (13)	Klax	Atari ST	89%	5/90
14 (14)	Their finest Hour	MS-DOS	88%	12/89
15 (15)	Maniac Mansion	Amiga	88%	3/90
16 (16)	Maniac Mansion	MS-DOS	88%	3/90
17 (17)	Maniac Mansion	Atari ST	88%	11/89
18 (18)	Pirates	Atari ST	87%	11/89
19 (20)	LHX Attack Chopper	MS-DOS	86%	6/90
20 (—)	Tower of Babel	Atari ST	86%	12/89

## Die Spiele mit der besten Grafik

Platz	Titel	System	POWER-WERTUNG	Test in Ausgabe
1	Xenon 2	Atari ST	92%	10/89
2	Xenon 2	MS-DOS	92%	3/90
3	Loom	MS-DOS	91%	7/90
4	Gunhed	PC-Engine	89%	10/89
5	LHX Attack Chopper	MS-DOS	88%	6/90
6	Space Ace	Amiga	88%	3/90
6	Space Ace	Atari ST	88%	6/90
8	Shadow of the Beast	Amiga	87%	12/89
9	Typhoon Thompson	Amiga	86%	3/90
10	Super Shinobi	Mega Drive	85%	3/90



# POWER TIPS

Heft 9/90



**HERAUS-  
TRENNEN  
UND  
SAMMELN!**

**E**s ist geschafft. Daniel Börgers schickte uns die Komplettlösung zu "Ultima VI" und gewinnt damit den Powertip des Monats in Höhe von 500 Mark. Außerdem können sich alle Rollenspielfreunde auf den ersten Teil der Karten von Thalions "Dragonflight" freuen. Neben dem zweiten Teil des "Might and Magic II" Cluebooks liefern wir Euch auch eine Komplettlösung des Sierra-Adventures "Conquest of Camelot". Ich hoffe, es ist wieder für jeden etwas dabei. Vergeßt nicht, uns trotz Ferienzeit und Sonnenschein weiter mit Tips und Tricks zu versorgen. Vor allen Dingen vergeßt nicht, Eure Kontonummer und Bankleitzahl anzugeben. **vw**

## Power-Tips

### Computerspiele-Tips

Ultima VI	54
Castle Master	55
Midwinter	58
Italy 1990	58
Camelot	58
Tower of Babel	59
Pirates	59
Space Quest III	60
Dragonflight	61
Police Quest II	66
Iron Lord	67
Mechwarrior	69

Deathtrack	69
Trucking	69

Poke Ecke: Turrican, Astro Marine Corps, Starlight I, Klax, Bombuzal, Spherical Roller Coaster Rumbler	70
--	----

Dr. Bobo antwortet: Police Quest II, Drakkhen, Enchanter	70
--	----

F-16 Combat Pilot, Starflight II, Rock'n Roll, Ultima V	71
---	----

### Videospiele-Tips

California Games, Zoom, Splatterhouse, Formation Soccer, Cybercore	72
--	----

Kid Icarus, Super Shinobi, Blue Lightning	73
---	----

Thunderforce III	74
------------------	----

Boxxle, Metal Gear, Navy Blue, Golden Axe, Phoenix	75
--	----

Puzzle Road, Chips Challenge	76
------------------------------	----

Castlemania, Trojan, Track & Field II	77
---------------------------------------	----

### Clue-Books

Might & Magic II	78
------------------	----

Grand Theft Auto	81
------------------	----

Verlag Markt & Technik  
Redaktion POWER PLAY  
Hans-Pinsel-Str. 2  
8013 Haar bei München

# TIP

## DES MONATS

### Ultima VI

Es ist geschafft! Daniel Börgers aus Xanten ist der Schnellste und schickt uns die Komplettlösung von "Ultima VI". Lord British ist ihm zu ewigem Dank verpflichtet. Außerdem findet ihr auf den Power-Tips Karten noch wichtige Tabellen von ihm, die Euer Abenteuerleben erheblich erleichtern.

Das erste Ziel im Spiel ist es, die Schreine von den Gargoylen zurückzugewinnen. Um den Schrein zu befreien, ist es nötig, die Rune und das Mantra des entsprechenden Schreines zu besitzen. Falls diese vorhanden sind, wird die Rune direkt am Altar benutzt, das Mantra eingegeben und das Kraftfeld verschwindet. Es empfiehlt sich den Stein zur entsprechenden Stadt zurückzubringen und ihn im dafür vorgesehenen Steinkreis zu vergraben (use stone). Hierdurch kann einfacher mit den Mondtoren gereist werden. Ein Hindernis bei der Befreiung der Schreine ist die Gegenwart von mehreren Gargoylen. Sie können bekämpft werden oder man kann die Aktion unsichtbar durchführen.

— Der Schrein von Compassion — Britain: Die Rune kann vom Kind Ariana erhalten werden. Sie hält sich tagsüber im Conservatory auf. Um die Rune zu erhalten, muß die Erlaubnis ihrer Eltern im Blue Boar eingeholt werden. Das Mantra lautet "mu".

— Der Schrein von Sacrifice — Minoc: Um die Rune zu erhalten, muß man in die Bardengilde von Minoc eintreten. Zu diesem Zweck ist ein Stück Holz vom Holzfäller westlich von Yew zu kaufen, im Sägewerk in Minoc zu schneiden und von Julia (im Nordosten von Minoc) zu einer Panflöte zu gestalten. Hierauf muß man dem Gildenmeister Selganor

die Steinmelodie vorspielen. Die Melodie lautet: 6 7 8 9 8 7 8 7 6 5 3. Hierauf erhält man die Rune. Das Mantra lautet "cah".

— Der Schrein von Honor — Trinsic: Die Rune kann vom Sockel in der Stadt genommen werden. Das Mantra lautet "summ".

— Der Schrein von Justice — Yew: Die Rune befindet sich in der südöstlichen Ecke der Wirtschaft "Slaughtered Lamb". Das Mantra lautet "beh".

— Der Schrein von Honesty — Moonglow: Die Rune befindet sich in der Gruft von Beyvin unter Moonglow. Um sie zu erhalten, fragt man dessen Vetter Manrel nach dem Schlüssel zur Gruft. Man muß zusätzlich einige Blumen überbringen. Der Eingang zur Gruft befindet sich hinter einer Geheimtür im Vorratsraum der Wirtschaft. Das Mantra lautet "ahm".

— Der Schrein von Spirituality — Skara Brae: Die Rune befindet sich in der Truhe im nördlichsten Haus. Das Mantra lautet "om". Dieser Schrein kann nur durch den Spruch Gate Travel (Phase 7) oder durch das Betreten eines Moongates um Mitternacht erreicht werden. Er ist nicht bewacht.

— Der Schrein von Humility — New Magincia: Die Rune kann vom Bürgermeister erhalten werden, wenn man ihm den Namen des demütigsten Menschen in New Magincia nennt. Es handelt sich dabei um Connor. Das Mantra lautet "ium".

— Der Schrein von Valor — Jehlorn: Um die Rune zu erhalten, muß man Sherry, die Maus, in seiner Gruppe haben. Nur sie kann die Rune aus dem Mauseloch in der Wirtschaft neben der Bar holen. Das Mantra heißt "ra".

Nach der Befreiung der Schreine sollte das Buch der Prophezeiungen übersetzt werden. Hierzu muß die zweite Hälfte eines Silbertablets für die Magierin Mariah besorgt werden. Das Stück befindet sich in einem Piratenschatz des Captain Hawkins. Zum Schatz kommt man, indem man die verschiedenen Teile einer Schatzkarte wieder zusammenfügt. Als erstes muß man jedoch Mitglied der Diebesgilde werden. Zu diesem Zweck muß man der in den Sewers unter Britain wohnenden Diebin Phoenix einen Gürtel stehlen. Hierzu wird der Spruch Pickpocket benötigt.

Nachdem man den Gürtel hat, reist man nach Bucaneers Den und berichtet dies dem Eigner des Gildengeschäfts (über "guild" und "belt" sprechen).

Danach spricht man den Piraten Homer auf das Tablet an. Da man Mitglied der Gilde ist, erfährt man mehr über den Schatz. Die acht Kartenteile befinden sich an folgenden Orten:

— Ein Teil befindet sich im Besitz des Bürgermeisters von Trinsic. Man spricht ihn auf seine Piratenvergangenheit an (z.B. mit "Hawkins"). Notfalls wirkt Pickpocket.

— Ein Teil befindet sich im Besitz des Anführers Arturos einer Zigeunersippe, die nördlich von Trinsic lebt. Man spricht ihn auf Map an und kann den Preis auf 50 Goldstücke herunterhandeln.

— Ein Teil befindet sich im Dungeon "Wrong" auf der dritten Ebene hinter einer Geheimtür.

— Ein Teil befindet sich im "Ant Mound"-Dungeon.

— Ein Teil befindet sich im "Shame"-Dungeon. Ein Mitglied der Piraten lebt dort. Man spricht ihn auf "map" an.

— Ein Teil der Karte befindet sich im Wrack bei den Koordinaten 72 Grad Süd und 14 Grad Ost.

— Ein Teil befindet sich im Besitz von Morchella, einer Piratin, die im Osten von Serpents Hold lebt. Sie gibt ihr Stück nur gegen einen magischen Schild ab. Dieser kann im Dungeon "Destard" gefunden werden oder man kann der Gilde der Ritter von Serpents Hold beitreten. Hierzu spricht man deren Leiter Koranada auf "order" an. Um den magischen Schild herzustellen, benötigt der Waffenschmied Gherrik einen "curved heater", Gold und einen Gem. Notfalls wirkt Pickpocket gegen Morchella.

— Der letzte Teil befindet sich in einem Haus im Norden des Schreines von Honesty. Unter einem Klavier befindet sich der Zugang zum Keller, in dem sich die Karte befindet.

Mit den Kartenteilen fährt man zurück zu Homer. Nun ist die Karte vollständig. Der Zugang zur Piratenhöhle befindet sich auf einer kleinen Insel bei den Koordinaten 59 Grad Süd und 50 Grad Ost. An dieser Stelle befindet sich ein kleiner Sandplatz, an dessen nordöstlicher Ecke ein Baumstumpf steht. In der Mitte des Platzes muß man graben, um den Zu-

gang freizulegen. Die kleine Höhle hat es übrigens in sich.

Nachdem man den zweiten Teil des Tablets hat, begibt man sich zu Mariah ins Lycaenum, nimmt die kleinere Ecke des Tablets im südöstlichen Raum und zeigt beide Hälften Mariah, von der man erfährt, wie so die Gargoylen den Avatar hassen.

Nun steigt man in das Dungeon "Hythloth" auf der Insel des Avatars. In der untersten Ebene trifft man Captain John. Man erfährt einiges über die Gargoylen und erhält eine Lektion in ihrer Sprache. Dann betritt man die Unterwelt durch den Ausgang des Dungeons. In der Mittagszeit trifft man dort Beh Lem. Falls das Vokabular genutzt wurde, kann man mit ihm sprechen und erfährt von der Existenz seines Vaters. Mit Beh Lem geht man zu dessen Vater (Beh Lem gibt die Wegbeschreibung). Nach einem Gespräch mit ihm, geht man zum Lord Draxinusom der Gargoylen bei 30 Grad Süd und 19 Grad Ost. Man unterwirft sich ihm ("surrender"), um mit dem Seher Naxatilor sprechen zu können. Naxatilor, 30 Grad Süd und 33 Grad Ost, spricht man auf "sacrifice" an und erfährt nach der folgenden Eingabe "items" und "vortex" das Ziel des weiteren Vorgehens: Das Zurückbringen des Codex zur Vortex.

Mit seinen Instruktionen geht man zur Hall of Knowledge, 45 Grad Süd und 25 Grad Ost, liest das Buch des Rituals und nimmt die beschädigte Linse. Vom Verwalter erfährt man den Aufbewahrungsort des Cube: in Stonegate. Man kehrt zu Naxatilor zurück und berichtet. Hierauf geht man zum Linsenmacher im Nordosten der Siedlung und repariert die Linse. Nach einem Gespräch mit dem verwundeten Krieger beim Heiler wird klar, daß man den Tempel der Gargoylen besuchen muß, um den Codex erreichen zu können. Da dieser nur durch die Luft erreicht werden kann, kehrt man an die Oberfläche zurück.

Dort kann man als erstes die zweite benötigte Linse besorgen, die Epithemides in Moonglow herstellt. Hierzu wird allerdings ein Glassword benötigt. Dieses ist entweder in den Gräften unter Moonglow zu finden, im Dungeon "Destard" oder kann von der Diebin Phoenix per Pickpocket besorgt werden. Jetzt muß man den Vortex Cube aus Stonega-



te holen. Stonegate erreicht man per Boot von Minoc aus. Dort spricht man den Zyklopen auf "key" an und bekommt den Auftrag mit der Angel des Zyklopen einen Fisch zu fangen. Mit dem Schlüssel kann man schließlich den Raum zum Cube im Dungeon unter Stonegate öffnen. Achtet mal in Stonegate auf Geheimtüren. Hier auf holt man aus dem Dungeon unter dem ehemaligen Palast Blackthorns die Ballonpläne. (Versucht es bei Pullme-Pushme besser mit Osten statt mit Westen.)

— Einen Korb bekommt man in Minoc von der Korbweberin, wenn man die Pläne vorzeigt und 300 Goldstücke besitzt.

— Einen Kessel kann man aus dem Dungeon "Wrong" oder "Covetous" holen.

— Ein Seil kann man in Paws bei Seilmacher Mordude kaufen.

— Spider Silk kann sein Nachbar Arbeth spinnen.

— Die Seide weben kann Charlotte in New Magincia.

— Die Seidenkleider nährt die Näherin Miss Trihun um in Paws. Zusammengesetzt wird der Ballon durch das Benutzen der Pläne.

Nachdem man alle Moonstones eingesammelt hat, kehrt man zurück zur Siedlung der Gargoylen. Der Tempel befindet sich nördlich des Platzes, auf dem man landet, falls man sich mittels des eigenen Orb of the Moons hinunterzaubert. Mit dem Ballon kann man zwischen den Bergen hindurchfliegen. Am Tempel erfährt man, daß man zuerst die Schreine der Gargoylen besuchen muß, um einen Auftrag zu erhalten. Die Schreine kann man mit dem Orb of the Moons erreichen. Dort sucht man in den Dungeons die Verkörperung der jeweiligen Prinzipien. Beim Schrein von Diligence geht man vom Anfangsraum bis in den Raum, der von Fledermäusen bewohnt wird, nach Süden. Wenn man ein X-ray spricht, wird klar, was zu tun ist. (Geheimtüren!)

Nachdem man die Schreine besucht hat, kehrt man zum Tempel zurück. Das Mantra des Tempels entspricht der Zusammensetzung der einzelnen Mantras von Control, Passion und Diligence, d.h. "UsOrUn". Jetzt erhält man die Quest und kann den Codex betreten. Man zaubert sich mittels Orb of the Moon zum Codex, betritt ihn und liest die Anweisungen. vw



Die Legende für Castle Master

## Castle Master

Jetzt ein Leckerbissen für alle Freunde von Castle Master. Christian Wirth aus Neu-Isenburg kann Euch mit seiner Komplettlösung helfen. Benjamin Büsch aus Grevén steuert ein paar Super-Karten bei. Auf zur fröhlichen Geisterjagd! Je nachdem, ob ihr die Prinzessin oder den Prinzen wählt, ändert sich der Spielablauf. Christian hat sich natürlich für die Prinzessin entschieden.

— Wildnis

Zauberhütte: Eingang in die Katakomben, wenn man den Teppich wegnimmt. Benutzt

man diesen Eingang, dann gelangt man in eine Höhle, in der ein Pentacle zu finden ist. Stein: Der Stein läßt sich erst bewegen, wenn man das Maximum an Kraft gesammelt hat (Hercules). Es wird eine Öffnung freigelegt. Darunter ist eine Höhle, in der sich wieder ein Pentacle befindet. Man muß jedoch vorher in den Katakomben eine Brücke schließen (ein Pfahl, der neben einem Loch steht: Man läuft einfach dagegen — schon fällt er um). Zugbrücke: Werft einen Stein in das Fenster, das sich links über der Brücke befindet. Die Brücke geht auf. Man stellt sich

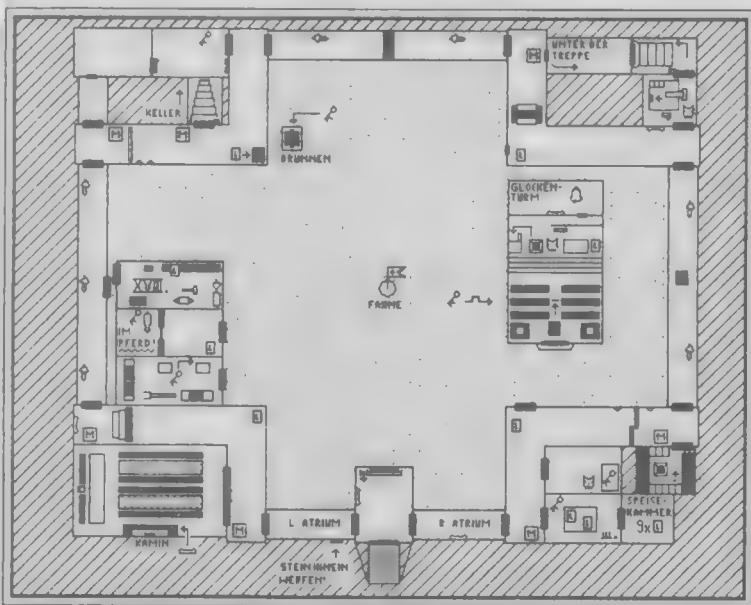
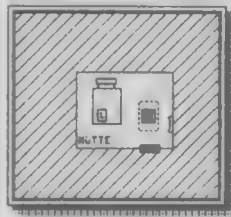
auf die Brücke und wirft wieder einen Stein ins Fenster. Damit katapultiert Ihr Euch auf das Dach der Kirche, wo man den Schlüssel für den King's Solar Raum findet.

— Katakomben

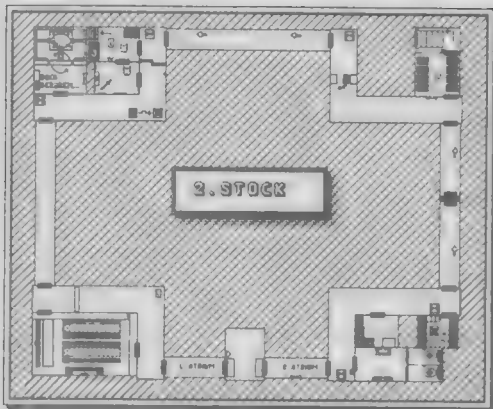
Die gegenüber dem Burgeingang (grün umrandete Tür) liegende Tür führt in den "Kellergang". Hier befinden sich folgende Räume: Burgverlies: Hier befindet sich nur ein Geist (Maus). Weinkeller: Hier findet man Energie und Tränke. Folterkammer: Unter der Liege befindet sich ein Goldstück.

— Innenhof

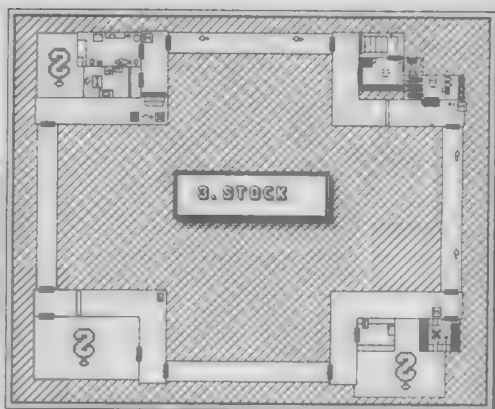
Kirche: In der Kirche gibt es einen Glockenturm, der sich hinter dem Altar befindet. Zieht am Seil und auf dem Boden liegt ein Pentacle. Neben dem Altar ist ein kleines Pult. Kriecht man dort hinein, fällt man in eine Höhle, in der ein weiteres Pentacle ist. Scheune: In der Scheune liegt neben



Der Innenhof der Burg. Hier beginnt Euer Abenteuer.



Der zweite Stock der Burg



Der dritte Stock der Burg

dem ersten Heuballen auf der rechten Seite der Schlüssel für das 4. Stockwerk. Stallungen: Man kriecht unter das Pferd und findet dort am Brustkorb den Schlüssel für die Kasernen-tür im 4. Stockwerk. Fahnenmast: Man wirft einen Stein auf den Fahnenmast. Dabei wird ein Geist freigesetzt. Brunnen: Man kriecht in den Brunnen und gelangt in eine Höhle mit einem Pentacle. Untersucht mal die Blume etwas genauer.

#### — 1. Stockwerk

Sauna: Legt man einen Hebel um, läuft das Wasser ab und ein Loch wird geöffnet. Durch dieses Loch gelangt man in eine Höhle, in der man eine Nachricht findet. Die geschlossene Tür in der Sauna kann man öffnen, indem man zurück in den Hauptgang geht, dort um die Ecke marschiert und durch das kleine Loch kriecht. So kommt man von außen an die geschlossene Tür, die zum 2. Treppenhaus führt. Küche: In der Küche hängt an der Wand der Schlüssel für Irgors Zimmer und unter dem Tisch findet ihr ein Pentacle. In der Vorratskammer hinter dem Kamin kann man seine Kraftreserven auffrischen. Pentacle-Gruft Vorraum: Hier ist der Schlüssel für die Bibliothek. Hat man alle zehn Pentacle gefunden, muß man hier das Gerät einschalten. Jetzt öffnet sich die Tür zur Gruft und ihr erhaltet den Schlüssel für den Magisterspuk. Irgors Raum: Igor bewacht eine Truhe. Ihr müßt ihn mit mehreren Steinen

bewerfen, um an die Truhe zu gelangen. Dort findet ihr den ?-Schlüssel. Großer Saal: Hier befindet sich eine Nachricht im Kamin. Sonst benutzt man den Saal nur als Durchgang zum 2. Stockwerk.

#### — 2. Stockwerk

Hospital: Hier kann man Energie tanken. Ihr erreicht das Hospital über das Treppenhaus hinter der Sauna. Kriecht man im 2. Stockwerk hinter die Treppe, findet man wieder eine Nachricht sowie ein Pentacle. Töpferei: Die Töpferei-Tür läßt sich nur mittels maximaler Kraft öffnen. Man findet hier einen Trank, der dem Spieler erlaubt, per Mausclick durch eine Tür zu gehen, ohne laufen zu müssen. Waschraum: Man geht durch die Tür in die Toilet-

te. Dort findet man hinter dem Papierkasten eine Goldmünze. Krankenzimmer: Hier findet man mehrere Mahlzeiten zur Stärkung. Außerdem umgeht man so die auf dem Hauptflur liegende Barrikade. Großer Saal: Hier umgeht man die Sperre im Hauptgang. Doch Vorsicht, der Gang ist durch eine kleine Öffnung unterbrochen. Man sollte deshalb kriechen. Waschraum: Hier findet man an der Wand ein Pentacle. Bibliothek: Man findet an der Wand eine Nachricht. Wenn man das grüne Buch in der obersten Reihe des Regals bewegt, erscheint ein Stuhl. Wenn ihr Euch auf diesen setzt, werdet ihr in den Schrein befördert. Schrein: Hier klettert man auf die Zuleitung zum

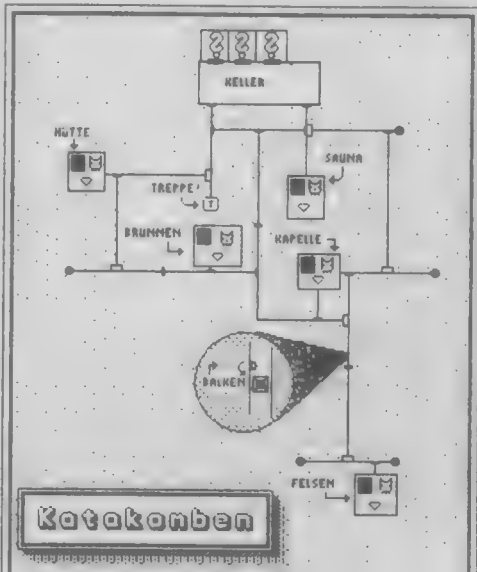
Goldbrocken (an der Wand befestigter Stab), wodurch man auf den Brocken klettern kann. Nun findet man den Zellen-schlüssel.

#### — 3. Stockwerk

Warenlager: Im Warenlager öffnet man den Wandschrank. Wenn man hindurchkriecht, erreicht man die Priesterhöhle und findet eine Nachricht. Kneipe: Hier befindet sich eine Flasche, die mit Energie gefüllt ist. Außerdem stehen hinter der Theke einige Tränke sowie Zapfhähne, die Energie enthalten. An der hintersten Wand hängt eine Nachricht. Rumpelkammer: Die Tür öffnet man, indem man auf den Deckel schießt. Man kriecht in den Schrank, bis man nicht mehr weiterkommt. Nun wählt man die Option Rennen oder Laufen. Siehe da, ein Pentacle erscheint. Schauraum: An die Gegenstände im Schauraum gelangt man durch die Truhe in der Kornkammer. Man muß voll Energie haben, um das Zephr aufnehmen zu können. Außerdem findet man hier eine Krone, ein Pentacle und einen Wiederbelebungstrank (unter der Sperre). Drachenhöhle: Hier wartet ein Drache, den man mit den Steinen an verschiedenen Stellen treffen muß, bis er den Weg freigibt. Hat man den Drachenschatz an sich genommen, bewegt man sich einen Schritt zurück. Anstatt des Schlosses sieht man jetzt ein Pentacle.

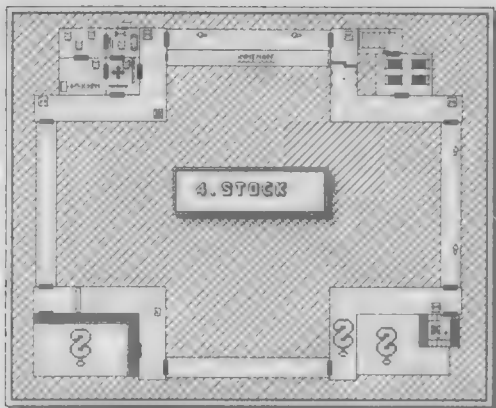
#### — 4. Stockwerk

Kasernen: Auf dem rechten Bett der hintersten Reihe ist eine Nachricht zu finden. Nord-Ost-Turm: Hier sind vier Knöpfe, die man wie folgt öffnen



In den Katakomben warten Geister auf Euch. Seid vorsichtig!





### Der vierte Stock der Burg

muß, um die Schranke zu öffnen. Man steht mit dem Gesicht zur Sperre, bewegt sich ein Stück nach rechts, bis man einen Knopf sieht. Dieser wird zuerst gedrückt. Die anderen drei werden entgegen dem Uhrzeigersinn gedrückt. Kornkammer: Man gelangt durch das Foyer in die Kornkammer.

Räumt das Korn zur Seite und legt eine Truhe frei. Diese Truhe öffnet man mit dem passenden Schlüssel. Man klettert jetzt in die Truhe, schließt sie und dreht sich einmal im Kreis. Nun fällt man durch ein Loch in den Schauraum. Turnhalle: Das am Boden liegende Gewicht gibt Energie. Geht man

durch die Tür, gelangt man auf ein Fensterbrett über dem Burgraben. War man schon in der Töpferei, kann man von hier aus wieder in die Zauberröhre, wo man einen weiteren Gegenstand findet. Tansaal: Im Tansaal steht man auf einem Gelände, das an einer Stelle in der Nähe der Tür eine Öffnung hat. Von dort gelangt man in die 3. Etage. Dort sollte man nun über die Torlinien laufen und danach den Raum verlassen. So kommt man wieder in die Drachenhöhle. Kings Solar: Hier findet man eine Nachricht. Außerdem befindet sich ein Schalter an der Wand. Drückt man ihn, dann wird die Sperre im Süd-Ost-Turm frei. Jetzt kann man im Süd-Ost-Turm einen grauen Knopf drücken, der nun die Barrikade im Süd-Tunnel verschwinden läßt. Damit ist der Weg zum Magister frei. Magister: Man wird vom Magister erwartet. Er kann nur vernichtet werden, wenn vorher alle Geister (26) der Burg zerstört worden sind. Immer auf den Kopf zielen. Hat man die richtige Stelle gefunden, blinkt der Kopf grau auf.



## The Best.

[illegible]

Die Auswahl komplett - alle Preise o.k. -  
und der Service super. Wo gibt's mehr?

Nur die Originalspiele der guten Marken,  
viele mit der deutschen Anleitung &  
alle mit der vollen Hersteller-Garantie.

Ihre Bestellungen sind jederzeit möglich.  
Sie erreichen unsere Annahme  
von Mo - Fr ab 10-12 und 14-17 Uhr.  
Zu den anderen Zeiten und am Wochenende  
haben wir telefonischen Bestell-Service.  
Bitte sprechen Sie deutlich. Vielen Dank



**FUNTASTIC ComputerWare**  
Fachversand GmbH  
Postbox 140209  
Müllerstraße 44 (Kein Laden !)  
D - 8000 München 5

Telefon 089 - 260 95 93  
Fax 089 - 268138

## Midwinter

Namri Daggyab aus Rheinbach hat sich warm angezogen und in die Welt von Midwinter gewagt. Vielleicht können Euch seine Tips in der Winterlandschaft weiterhelfen.

Zunächst einmal auf der Karte orientieren und die nächste Garage aufsuchen. Besonders in den ersten Stunden tüchtig Leute rekrutieren und dann schnell zu den anderen fahren. Könnt Ihr mal keine Garage finden, dann einen Gleiter schnappen. Auch die sind ziemlich schnell. Keine ausgeprägten Richtungsänderungen vornehmen und waghalsige Sturzflüge vermeiden. Immer sofort die Luft-Luft-Raketen abfeuern, sonst werden sie von den Gegnern ausmanövriert. Mit den Gleitern nicht zu tief fliegen, sonst entdeckt Ihr die feindlichen Flugzeuge nicht früh genug. Auf längeren Reisen möglichst von Gebirgszug zu Gebirgszug fliegen. Das verlängert zwar die Strecke, schützt aber zusätzlich vor gegnerischen Angriffen. Als Alternative bietet sich die Küstenlinie an. In dem dort herrschenden Aufwind lassen sich leicht große Strecken zurücklegen. Die besten Piloten für so eine Expedition sind der Zen-Buddhist Iwamoto und der Jäger Chabrun. Beide leben in der Nähe der Thunder Mountains — dort findet Ihr auch ei-

vielen Mitstreitern ihr Glück versuchen. Besonders Kristiansen ist sehr zu empfehlen. Er ist der einzige, der funken kann. Leider ist er auf anderen Gebieten sehr schwach und wird auch häufig angegriffen. Will man ihn zu einer Radiostation bringen, sollte man ein Schneemobil mit unauffälligem Fahrer (z.B. Randles, Hart) einsetzen. Ist man auf Skiern unterwegs, dann eine einfache und flache Strecke aussuchen. Um bei der Abfahrt von einem Hang ein bißchen Tempo zu verlieren, immer schön hin und her wedeln. Mit dem Schneemobil kommt man auf Strecken ohne große Steigungen besonders schnell voran. Kommt es mit dem Schneemobil zum Kampf, immer als erster schießen — Ihr könnt meist schon am Motorengeräusch abschätzen, wo der Gegner steht. Bevor Ihr das Hauptquartier angreift, was nicht gerade einfach ist, müßt Ihr große Mengen Dynamit besitzen. Legt auf keinen Fall den ganzen Weg auf Skiern zurück, sonst seid Ihr völlig geschafft und im Kampf nicht mehr effektiv genug. Geht Euch im Gleiter die Munition aus, in der Nähe einer Gebirgskette landen, mit dem Lift hochfahren und mit einem frischen Gleiter weiter auf Ziel los. Weidmanns Heil! Wenn Ihr Schwierigkeiten bei der Rekrutierung Eurer Leute habt, dann

Druck auf das gegnerische Tor erheblich zu. Allerdings hat dann auch die andere Mannschaft mehr Möglichkeiten zum Torschuß (4 - 4 - 2).

— Torschuß: Ist man im Ballbesitz, mit seinem Spieler die Grundlinie entlanglaufen. Durch rechts-links-Rütteln des Joysticks rutscht der Gegenspieler an einem vorbei. Kommt man in die Nähe des Strafraums, muß man sofort den stärksten Schuß abfeuern. Dabei darf der Strafraum noch nicht in Sicht sein. Bei ca. zehn Versuchen funktioniert das zwei- bis dreimal.

— Elfmeterschießen: Hier überhaupt zu verlieren, ist schon eine Kunst. Mit dem eigenen Tormann möglichst in der Mitte stehenbleiben — der Gegner schießt meist zwei- bis dreimal in die Mitte. Für die eigenen Elfmeter eine Ecke aussuchen und die während des ganzen Spiels beibehalten, das erhöht die Chancen.

— Zeit: Ist man noch nicht ganz so fit im Fußball, sollte man nur zwei Minuten Spielzeit wählen. Diese Spiele werden dann beim Elfmeterschießen entschieden. Um dieses Spielsystem erfolgreich zu beenden, muß man sich gut im Zeitschinden auskennen. Wie die Profis den Ball oft zum Schlußmann zurückgeben und weite Abschlüsse in die gegnerische Hälfte treten. **vw**

— Bright as diamonds, loud as thunder, never still — a thing of wonder. (Waterfall)

— If a man carried my burden he would break his back. I am not rich but leave silver in my track. (Snail)

— I am seen in the water if seen in the sky. I am in the rainbow, a jays' feather and lapis lazuli. (Blue)

— Glittering points that downward thrust. Sparkling spears that never rust. (Icicle)

— You heard me before yet you hear me again. Then I die till you call me again. (Echo)

— All about but cannot be seen. Can be captured, cannot be held. No throat but can be heard. (Wind)

— I am only useful when I am full. Yet I am always full of holes. (Sieve)

— When young, I am sweet on the tongue. When middle-aged, I make you gay. When old, I am more valued than ever. (Wine)

— Three lives have I: gentle enough to soothe the skin, light enough to caress the sky, hard enough to crack rocks. (Water)

— Until I am measured I am not known. Yet how you miss me when I have flown. (Time)

— I am always hungry, I must always be fed. The finger I lick will soon turn red. (Fire)

— At the sound of me men may dream or stamp their feet. At the sound of me women may laugh or sometimes weep. (Music)

— Weight in my belly, trees on my back, nails in my ribs, feet I do lack. (Ship)

— Lovely and round, I shine with pale light. Grown in the darkness — a lady's delight. (Pearl)

— I go always in circles, yet always straight ahead. Never complain, no matter where I am led. (Wheel)

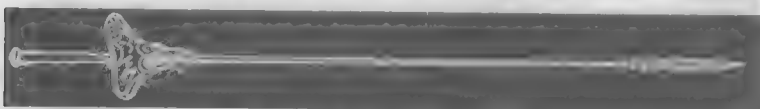
— I drive men mad for love of me. Easily beaten but never free. (Gold)

— If you break me I do not stop working. If you touch me I may be snared. If you lose me nothing will matter. (Heart)

— My life can be measured in hours. I serve by being devoured. Thin, I am quick — Fat, I am slow. Wind is my foe. (Candle)

— To unravel me you need a simple key. No key that was made by locksmiths' hand, but a key that only I will understand. (Riddle)

— Lighter than what I am made of. More of me is hidden than is seen. (Iceberg) **vw**



ne Seilbahnstation. Von dort ist es eine kurze Strecke zu den Kliffs (Thunder Bay) und dann weiter Richtung Süden. Falls man überlebt, kann man es von dort bis zum Hauptquartier (Shining Hollow) schaffen.

Am Anfang möglichst viele Leute rekrutieren, dann lassen sich später besser Arbeitsaufteilungen vornehmen. Ein paar nehmen die Suche nach Schneemobilen auf, andere übernehmen Sabotageakte und der Haupttrupp macht sich auf zum feindlichen Hauptquartier. Ihr solltet eine Liste über alle Eure Leute führen. So läßt sich schneller feststellen, wer wen mag und wen nicht. Man kann zwar auch versuchen mit einer kleinen Truppe das Hauptquartier anzugreifen, was aber nur erfahrenen Spielern zu empfehlen ist. Anfänger sollten möglichst mit

solltet Ihr Euch vielleicht einmal die Power-Tips-Karten genauer ansehen. Dort steht genau, wer wen mag und wen nicht. Das kann sehr nützlich sein. **vw**

## Italy 1990

Marcus Selzer aus Keltern-Elmendingen ist unter die Fußballer gegangen und hat Tips für das richtige Verhalten auf dem grünen Rasen

— Mannschaftswahl: Die besten Teams sind die, die den stärksten Schuß und die schnellsten Spieler besitzen.

— Formationswahl: Die besten Formationen sind 5 - 3 - 2 oder 4 - 4 - 2. Je mehr Abwehrspieler, desto ungefährlicher werden die Angriffe der gegnerischen Mannschaft (5 - 3 - 2). Wenn vier Mittelfeldspieler auf dem Platz sind, nimmst der

## Camelot

Der edle Ritter Hans Weiss aus Wien hat fast alle Rätsel im Sierra-Abenteuer "Conquests of Camelot" gelöst. Zusammen mit unserem Clue-Book dürfte einer Karriere am Hof von König Artus nichts mehr im Wege stehen.

— I turn around once — what is out will not get in. I turn around again — what is in will not get out. (Key)

— When set loose, I fly away. Never so cursed as when I go astray. (Arrow)

— Each morning I appear tie your feet. All day I follow, no matter how fast you run. Yet I nearly perish in the midday sun. (Shadow)

— You can see nothing else when you look in my face. I will look you in the eye, and I will never lie. (Mirror)



## Tower of Babel

Daniel Appel aus Lauffen am Neckar hat sich in den Babylonischen Turm gewagt und liefert uns die Lösung.

### — Death Valley

Auf den Pusher gehen und den durchsichtigen Koloß um ein Feld nach vorne verschieben (an den Anfang der langen Straße), dann um ihn herumlaufen und ihn soweit schieben, wie es nur geht (Ihr werdet hören, wie sich die Laser selber pulverisieren). Dann den Grapper nehmen und nach vorne laufen. Mit dem Koloß hochfahren und die Klondikes einsammeln.

### — Up and Down

Zapper und Pusher in den Aufzug stellen und hochfahren. Zapper nach links drehen und ein Feld nach vorne gehen. Pusher nach links drehen und zwei Felder nach vorne gehen (Ihr müßt jetzt den Zapper sehen). Dann nach rechts gehen, eins nach vorne gehen und hinunterfahren. Dann wieder eins nach vorne und nach rechts drehen. Den durchsichtigen Koloß verschieben, Zapper nehmen, nach rechts drehen, drei nach vorne, nach links drehen und den Aufzug benutzen. Unten angekommen, Hopper pulverisieren, Grapper nehmen und Klondike einsammeln.

### — The Lift is Guarded

Da Ihr in diesem Level auf Zeit arbeiten müßt, wäre es besser, wenn Ihr die drei Roboter programmieren würdet. Es geht auch manuell, nur wird die Zeit dann ein bißchen knapp. Zapper nehmen und den hinteren Aufzug hinunterfahren und unten den Laser ausschalten. Pusher auf den linken Fahrstuhl stellen und den Grapper auf den rechten. Dann beide nach unten schicken. Mit dem Pusher den durchsichtigen Koloß ganz nach hinten schieben, dann zwei Felder mit dem Pusher nach vorne gehen und den farbigen Koloß verschieben. Dann den Pusher zum durchsichtigen Koloß stellen, damit der Grabber freie Bahn zum Aufzug hat, auf dem der farbige Koloß stand. Bevor Ihr hochfahrt, vergewissert Euch, daß Ihr mit dem Gesicht zum Laser steht, der links neben dem Koloß steht. Seid Ihr oben, einen Schritt nach vorn, und links und rechts stehen die Klondikes.

### — Softly Softly

Ihr beginnt diese Phase im Zapper. Dreht Euch nach links

und nehmt den Aufzug. Oben angekommen, mit dem linken Aufzug wieder nach unten und den Laser pulverisieren. Jetzt wieder nach oben. Nun geht Ihr zum hinteren Aufzug und fahrt wieder herunter. Nach links gehen, Pusher nehmen und den Koloß nach hinten schieben. Auf den Grabber umschalten und die drei Klondikes einsammeln.

### — The Sacrifice

Ihr beginnt wieder im Zapper. Nach links drehen und den Hopper kicken. Dann den Aufzug ganz hinten nehmen. So, nun müßt Ihr euch leider von Eurem Zapper trennen. Geht in die Ausbuchtung gegenüber vom Aufzug. Der Koloß schiebt sich ganz von selbst nach hinten, und Ihr könnt in aller Ruhe den Klondike einsammeln.

### — The Magic Roundabout

Diesen Level müßt Ihr mit dem Grapper beginnen. Auf den Aufzug stellen, aber noch nicht runterfahren. Der Zapper und der durchsichtige Koloß werden nun im Kreis herumgeschoben. Ihr müßt warten, bis der Zapper ein Feld vor dem Aufzug steht und dann schnell nach unten fahren (dazu am besten die Kammeransicht aus dem Norden nehmen). Dann mit dem Grapper ein Feld nach vorne gehen und den Zapper auf den Aufzug stellen, hochfahren und den Hopper kicken.

### — The Mini Minelfield Puzzle

Da die Mienen dem Grapper den Weg verstellen und Ihr sie auch nicht mit dem Zapper erledigen könnt, müßt Ihr den Zapper und den Pusher in die Mienen laufen lassen. Danach kann der Grapper ungestört den Klondike einsammeln.

### — Maze 1

Den Zapper nehmen, nach links drehen und zwei Schritte nach vorne gehen. Danach zwei Schritte nach rechts. Jetzt ein Schritt nach links und zwei Schritte nach rechts. Das Objekt wegpusten und mit dem Zapper nach vorne gehen (wo das Objekt stand). Pusher nehmen und den Koloß drei Felder nach vorne schieben. Mit dem Grabber ein Feld nach vorne gehen, nach links drehen, zwei Felder nach vorne und wieder nach links drehen. Jetzt seht Ihr den Klondike, bereit zum Einsammeln.

### — Zapper to the Rescue

Ihr müßt zuerst den Zapper auf die zweite Ebene bringen. Dazu das Objekt wegpusten, auf das Feld stellen und warten, bis die Krabben vorbei sind.

Dann zum Aufzug hetzen, hochfahren und den Laser kicken. Jetzt den Pusher nehmen, hochfahren und den Koloß wegdücken. Anschließend wieder runter, den Grabber nehmen und den Klondike schnappen. Fertig. **vw**

## Pirates

Schiff ahoi! Da Sid Meiers Superspiel "Pirates" jetzt auch für den Amiga erhältlich ist, denke ich, ein paar Tips kommen Euch ganz gelegen. Schauen wir mal, was Freibauter Thomas Skowronek aus Buxtehude für Ratschläge hat.

Sich bei den Gouverneuren beliebt zu machen ist immer gut. Also alle Aufträge von ihnen annehmen. Ihr könnt ihre Feinde bekämpfen, Piraten fangen und vieles mehr. Gefangene Piraten am besten sofort gegen Lösegeld freilassen, irgendwann gehen sie sowieso floten und dann habt Ihr kein Geschäft gemacht. Außerdem ist es wichtig, daß man genau weiß, wer mit wem im Kriegszustand liegt, damit man nicht die falsche Seite angreift. Schnell ist man sonst in Ungnade gefallen. Auf einen Adelstitel kann man dann lange warten. Zu den Töchtern der Gouverneure immer besonders galant sein, sie geben einem später wichtige Hinweise. Um militärische Ränge zu ergattern, genügt es, wenn man feindliche Städte angreift. Einen Adelstitel bekommt man erst, wenn man eine Festung für die Nation des jeweiligen Gouverneurs erobert oder viele feindliche Orte stürmt.

Die begehrten Handelswaren bekommt man entweder durch Entern und Plündern von Schiffen oder durch Einkauf in armen Städten. Ihr kauft z.B. in Gibraltar oder Trinidad ein und verscherbelt die Sachen in reichen Orten, wie Gran Granada oder Santo Domingo. Vorsicht vor englischen Händlern, die hauen Euch meistens übers Ohr. Wollt Ihr ein beschädigtes Schiff verkaufen, ist es manchmal lukrativer, es vorher zu reparieren. Da müßt Ihr genau kalkulieren, ob die Rechnung für Euch aufgeht. Wollt Ihr Städte überfallen und plündern, dann eignen sich Gran Granada, Villa Hermosa, Panama, Santo Domingo und alle Städte, die von der Treasure Fleet und dem Silver train angelaufen werden, besonders gut. Auch Städte auf den Karibischen Inseln ver-

sprechen einen gelungenen Beutezug. Besonders in englischen Städten liegt oft viel Gold, bewacht von wenigen Soldaten. Beim Plündern einer Stadt oder eines Schiffes sollte man vor allem viel Zucker stehlen, da dieser sich in den meisten Orten teuer verkaufen läßt. Will man eine bestimmte Stadt angreifen, sind Bewegungen auf dem Meer zu vermeiden — es spricht sich schnell herum, daß man gesehen worden ist. Der Gegner ist dann möglicherweise vorbereitet. Hat man viele Soldaten in der eigenen Mannschaft, sollte der Angriff von Land erfolgen, dabei kann man mehr Truppen einsetzen. Es ist immer vielversprechend, die eigene Truppe aufzuteilen. Während die eine Gruppe den Feind woglockt, schleicht sich die andere an die gegnerische Festung an. Es kann auch vorkommen, daß die Stadt sich ergibt, wenn Eure eigene Mannschaft zu groß ist. Versucht im Kampf nur den hohen und niedrigen Schwertstreich anzuwenden, wenn Ihr Euch vernünftig verteidigt, dürfte Euch eigentlich nichts passieren. Vorsicht, Piraten und Piratenjäger meist meistens ausgebuffte Nahkämpfer! Da braucht Ihr selber ausreichend Erfahrung, bevor Ihr Euch auf einen solchen Kampf einlaßt. Schenken und Wirtshäuser auf jeden Fall immer besuchen. Dort kann man feine Karten ergattern und Matrosen anheuern.

Kommen wir zur Schiffsauswahl: Fregatten eignen sich wegen ihrer Schnelligkeit, Wendigkeit und Mannschaftskapazität besonders gut zum Angriff auf Städte. Schaluppen und Pinassen sind zwar auch schnell und wendig, können aber nur wenige Soldaten befördern. Mit Galleonen ist der Angriff auf Städte zu vermeiden; sie sind zu langsam und schwerfällig. Barken und Handelsschiffe sind gegenüber Schaluppen und Pinassen im Nachteil, weil letztere auch in seichten Gewässern hervorragend navigieren können.

Es ist ratsam, eine große Mannschaft (300-450 Mann) nur über einen begrenzten Zeitraum aufzustellen, sonst besteht die Gefahr der Meuterei. Am besten ist es, wenn die Gruppe bei ihrem letzten Gefecht stark dezimiert wird, so bekommt jeder der übriggebliebenen Matrosen einen größeren Anteil, was die Moral ganz erheblich steigert. **vw**

✱ SNK NEO GEO ✱

✱ PC ENGINE ✱

✱ GAME BOY ✱

✱ SEGA MEGA DRIVE ✱

✱ PCs ✱

✱ AMIGA ✱

✱ ZUBEHÖR ✱

✱ BÜCHER ✱

✱ PROGRAMMVERLEIH ✱

**RUFEN SIE AN, WIR HABEN  
WAS SIE WOLLEN!**

**HSC HARD'n SOFT GMBH  
HOMBERGER STRASSE 72  
4130 MOERS**

**TEL: 02841/170150  
FAX: 02841/170159**

## POWER TIPS

### Space Quest III

Timo Reischel aus Augsburg hat sich unter die Piraten von Pestulon gemischt und gibt seine Komplettlösung zu dem "Sierras" Science-fiction-Opus an uns weiter. Also, dann auf nach Andromeda.

Nachdem unser Held Roger Wilco in seinem letzten Abenteuer den Chef der Sarians, Sludge Vohaul, unschädlich gemacht hatte, konnte er gerade noch ins Beiboot hechten, bevor das Schiff des Bösewichts zerstört wurde. Lange Zeit trieb er seitdem im All umher. Da sein Sauerstoff knapp war, hatte er sich in Tiefschlaf gelegt. Doch jetzt heißt es aufgestanden, Faulpelz. Ein riesiger galaktischer Müllschluckler greift sich Rogers Rettungskapsel und verleiht sie sich ein. Durch die recht unsanfte Landung schreckt Roger aus seinem Tiefschlaf auf. Er verläßt die Fluchtkapsel und sieht sich um, doch da schließt sich die Tür hinter ihm auch schon wieder, und es gibt kein Zurück mehr. So bleibt Roger nichts weiter übrig, als nach einem anderen Raumschiff zu suchen, mit dem er weiterfliegen kann. Also macht er sich auf den Weg und erforscht das Raumschiff, das ihn gefangen hat.

— Der Aufzug

Auf dem Boden in der Mitte des Bildes entdeckt er zunächst einen Warp-Motivator, der jedoch zu schwer ist, um ihn mitzunehmen. Also läuft er ein bißchen in die Gegend rum und entdeckt eine Art Aufzug. Jener transportiert ihn jedoch auf ein Förderband, das ihn langsam aber sicher zu einer Müllzerhackmaschine befördert. Also steht Roger auf und springt beherzt an die nahegelegene Relling. Er geht nach links und gelangt in einen Kontrollraum, wo er einen Greifwagen findet, der an der Relling hängt.

— Der Greifwagen

Roger setzt sich rein und fährt an der Relling entlang. Mit dem Greifer kann er nun den schweren Warp-Motivator aus dem ersten Bild mitnehmen. Außerdem entdeckt er in der Nähe des Generators ein Raumschiff, das noch ziemlich gut aussieht. Zufälligerweise paßt auch der Motivator genau in die Öffnung am Raumschiff. Es scheint so, als hätte Roger Glück gehabt. Er fährt zurück in den Kontrollraum, verläßt den Greifwagen und gelangt

nach einer kleinen Rutschpartie in eine Halle mit mehr Müll.

— Der Reaktor

Aber zumindest brennt schon mal Licht. Roger verfolgt den Verlauf des Kabels, an dem die Lampen hängen, und entdeckt links an der Wand ein Loch, in dem sich der Reaktor befindet, der die Lampen mit Strom versorgt. Roger greift sich den Reaktor und verläßt den Raum über die Leiter. (Stelle gut merken)

— Im Tunnel

Wieder an der Oberfläche findet er nach einiger Zeit eine Art Tunnel, den es zu durchqueren gilt. In der Mitte wird er jedoch von einer mutierten Riesenratte angegriffen, verprügelt, und außerdem wird er den Reaktor auch wieder los. Also wieder zurück in den Raum mit den Ratten und den Reaktor noch einmal geholt. Außerdem nimmt sich Roger die Leiter mit. Jetzt kann er den Tunnel gefahrlos passieren. Die paar Kabel an der Wand nimmt er vorsichtshalber auch noch mit.

— Der Kopf

Auf der anderen Seite des Tunnels liegt ein riesiger alter Roboterkopf mit einem zerbrochenen Auge. Roger geht hin und klettert rein. Aber Vorsicht! Wagt euch nicht zu nahe an den Abgrund. Roger ist nun bei dem Raumschiff angelangt, in das er vorhin den Motivator abgelenkt hat. Mit der Leiter klettert er aufs Dach und öffnet die Luke. Das Raumschiff ist noch gut in Schuß, wie ein kurzer Blick auf den Computer bestätigt. Nur ist die Energie fast verbraucht. Wie gut, daß Roger den Reaktor mithat. Noch einmal überprüft Roger den Computer. Jetzt arbeiten alle Systeme einwandfrei. Dann kann's ja losgehen. Roger setzt sich in den Pilotensitz, checkt auch hier den Computer und startet das Schiff. Um aus dem Müllschluckler rauszukommen, muß er mit der Bordwumme ein Loch in die Außenwand schießen. Vorher nicht vergessen die Frontscheibe zu aktivieren. Und schwupps...ist er draußen.

— Das All

Das Weltall, unendliche Weiten. Roger aktiviert das Navigationsteil, das die Planeten in der nächsten Umgebung zeigt. Roger entschließt sich, zunächst nach Phieebhut zu fliegen. Doch seine Flucht blieb nicht unentdeckt. Ein Terminator, der es auf ihn abgesehen hat, nimmt die Verfolgung auf.



### — Phieebhut

Hier heißt es aufpassen. Außer dem Verkaufsladen, den es zu erreichen gilt, gibt es hier eine ganze Reihe höchstgefährlicher Lebensformen, die allesamt tödlich sind und umgangen werden wollen. Irgendwann erreicht Roger auf jeden Fall den Verkaufsschopf.

### — World of Wonders

Dem Typ hinter der Theke verschreibt Roger den Edelstein, den er noch von seinem letzten Abenteuer hat. Der Typ läßt sich bis 425 Buckazoids raufhandeln. Mit dem Geld kauft Roger dann gleich noch einige unnütze Dinge, die der Typ ihm andreht. Dann verläßt er den Laden wieder.

### — Der Terminator

Draußen erwischt ihn der Terminator, doch der gibt ihm noch eine Chance. Roger spurtet nach links, wo er eine Hintertür zu World of Wonders entdeckt. Er geht hinein und fährt mit dem Aufzug nach oben. Oben verläßt er den Aufzug, geht die Treppe hinauf und stellt sich genau hinter den herunterhängenden Haken. Nun wartet er, bis der Terminator direkt vor dem Generator steht, und gibt dem Haken einen Schubs. Der Terminator wird direkt in die Zahnräder geschleudert und zu Droidenhack verarbeitet. Roger schaut noch einmal hin, findet einen Unsichtbarkeitsgürtel und nimmt ihn natürlich mit. Jetzt macht sich Roger auf den Weg zurück zu seinem Raumschiff. Den Planeten kann er nun verlassen.

### — Im Monolith Burger

Terminator killen macht Spaß. Und Hunger! Zur Belohnung düst Roger auf den neuen Happen Weltraumjunk ins Monolith Burger. Dort angekommen, bestellt Roger das Fun Meal. Bezahlen nicht vergessen. Roger setzt sich auf einen freien Platz und haut tüchtig rein. Die Überraschung folgt sogleich: Im Essen ist ein Decoderring enthalten, der natürlich gleich eingesteckt wird. Zum Verdauen spielt Roger am Spielautomaten gleich eine Runde Astro Chicken. Nachdem er eine Weile gespielt hat, erscheint auf dem Bildschirm plötzlich eine verschlüsselte Nachricht. Eine gute Gelegenheit, den Decoderring auszuprobieren. Aha! Die "Zwei von Andromeda" werden von Scumsoft auf Pestulon gefangen gehalten. Also nix wie hin. Vorher wird Roger noch schlecht. Würst.

### — Wieder mal im All

Roger befragt den Navigationscomputer, doch der weiß nichts von einem Planeten Pestulon. Zu blöd aber auch. Also fliegt Roger nach Ortega.

### — Ortega

Ortega ist ein vulkanischer Planet. Wie gut, daß Roger vorhin Thermo-Unterwäsche gekauft hat. Mit einem gut gekühlten Hintern untersucht Roger den Planeten und erreicht über eine wackelige Steinbrücke schließlich eine Forschungsstation. Weil die Männer, die hier arbeiten, nicht unbedingt vertrauenswürdig aussehen, versteckt er sich hinter einem Felsen und wartet. Plötzlich verlassen die Männer die Station und fliegen von dannen. Roger kann nun die Station untersuchen. Ein Blick durchs Teleskop ist vielleicht nicht schlecht. Außerdem liegt da eine Schachtel rum und den Stab nimmt er auch noch mit. Dann begibt er sich zu dem Gebäude, das er vorhin durch das Teleskop beobachtet hat.

### — Das große Gebäude

Roger findet das Gebäude und entdeckt eine Leiter, die scheinbar aufs Dach führt. Oben stellt er sich vorsichtig an den Rand, riskiert einen Blick in das große Loch, und wirft die Thermalbombe hinein. Jetzt schnell nach unten und zurück zum Schiff. Dummerweise wurde die wackelige Brücke von der Explosion der Bombe zerstört. Roger muß den Stab benutzen, den er vorhin mitgenommen hat und katapultiert sich mit einem gewagten Satz über den Abgrund. Jetzt aber nichts wie weg!

### — Mal wieder im All

Die Thermalbombe hat das elektromagnetische Feld der Piraten zerstört. Der Computer wirft die Koordinaten von Pestulon aus. Der Retter naht. — Pestulon

Roger verläßt sein Raumschiff und entdeckt den Eingang von Scumsoft. Jener ist gut bewacht, also benutzt er den Unsichtbarkeitsgürtel.

### — Scumsoft

Die Energie des Gürtels ist damit allerdings verbraucht. Roger öffnet die Tür und verschwindet nach drinnen. Zuerst muß er in den Raum mit dem Reinigungsmaterial. Er findet einen Overall und einen Vaporizer. Damit macht er sich auf die Suche nach den Gefangenen. Er kommt an eine Tür, die sich aber nur mit Keypad und Gesichtskontrolle öffnet. Die nächste Tür führt zu einem

## COMPY SHOP

### Suchen Sie SPIELE oder ZUBEHÖR für Ihren Amiga?

Dann schauen Sie doch mal bei uns im Laden vorbei! Wir haben ständig ca. 400 verschiedene Softwaretitel und eine reichhaltige Auswahl an Zubehör am Lager. Und die Preise stimmen auch! Hier einige Beispiele:

**SPEICHERERWEITERUNG Amiga 500**  
auf 1 MB inklusive Uhr, abschaltbar  
DHL 178,00 DM

**SPEICHERERWEITERUNG Amiga 500**, wie oben, jedoch mit DUNGEON MASTER (dtsc) oder IT CAME FROM THE DESERT (engl.)  
DHL 248,00 DM  
**ZWEITLAUFWERK AMIGA 500**, Stereo, abschaltbar, Bus durchgeschaltet  
DHL 238,00 DM

**SOFTWARE**  
LITTLE COMPUTER PEOPLE 19,80 DM  
ROCKSTAR ATE MY HAMSTER 19,80 DM  
TREASURE ISLAND DIZZY 19,80 DM  
F-29 RETALIATOR 84,80 DM  
OKTALIZER 98,00 DM  
TRANSCRIPT (dtsc) 98,00 DM  
X-COPY 2, mit Hardware und CYCLONE 69,00 DM  
und vieles mehr

Natürlich können Sie sich bei uns im Laden alles in Ruhe ansehen. Oder wenn die Entfernung zu groß ist, rufen Sie uns einfach an! Wir schicken Ihnen dann unseren neuesten Katalog zu!

## COMPY SHOP

Gneisenstr. 29 Tel. 0208-497169  
4330 Mülheim/Ruhr oder 0208-496178

## COMPUTER MARKT

Telefon 0251-532771  
Telefax 0251-532842  
Bis 0251-532842

No-Name Disk

5,25

andere auf Anfrage!

**HARDWARE**

AMIGA Speichererweiterung 512 KB

6500

EPSON D 400 599,- EPSON D 550

CITIZEN Smith 24 762,- Farbplotter 500

NEC P2 plus

**SOFTWARE**

AM ST PC

19,-

64,-

54,-

99,-

79,-

69,-

59,-

69,-

64,-

69,-

54,-

### Andere Artikel auf Anfrage!!!

Amiga Speichererweiterung 512 KB

6500

EPSON D 400 599,- EPSON D 550

CITIZEN Smith 24 762,- Farbplotter 500

NEC P2 plus

**SOFTWARE**

AM ST PC

## Funder

Computersoftware

R. Duregger

Hotline 02 02/76 39 08

**NEUHEITEN**

AM ST

ANTHEM - Zusatzdisk zu

66,-

59,-

59,-

59,-

59,-

59,-

59,-

59,-

59,-

59,-

59,-

59,-

59,-

59,-

59,-

59,-

59,-

59,-

59,-

59,-

59,-

59,-

59,-

59,-

59,-

59,-

59,-

59,-

59,-

59,-

59,-

59,-

59,-

59,-

59,-

59,-

59,-

59,-

59,-

59,-

59,-

59,-

59,-

59,-

59,-

59,-

59,-

59,-

59,-

59,-

59,-

59,-

59,-

59,-

59,-

59,-

59,-

59,-

59,-

59,-

59,-

59,-

59,-

59,-

59,-

59,-

59,-

59,-

59,-

Bürolabyrinth. Roger ist in seinem Element. Mit dem Vaporizer leert er alle Papierkörbe aus. Irgendwann gelangt er zum Büro des Chefs. Auf dem Tisch liegt irgendwas. Da der Boß im Büro sitzt, geht Roger kurz nach draußen. Als er wieder zurückkommt, ist das Büro leer. Auf dem Tisch liegt eine Keycard. In einem anderen Raum entdeckt er ein Bild vom Chef. Vielleicht läßt sich damit die Tür mit der Gesichtskontrolle überlisten. Roger greift sich das Bild, geht damit zum Kopiergerät und macht eine Kopie davon. Danach hängt er das Bild wieder an seinen Platz und verläßt die Büros.

— Das Gefängnis

Roger geht zur Sicherheitstür und probiert den Trick. Und siehe da, es klappt. Die Tür öffnet sich. Roger hat die "Zwei von Andromeda" gefunden. Nur: Wie kommt er über den Abgrund? An der Tür befindet sich ein Knopf. Langsam schiebt sich eine Plattform über den Abgrund zu den Gefangenen. Roger rennt hin und befreit sie mit dem Vaporizer von ihrem Götterspeisefängnis. Doch die Freude kommt zu früh. Eldo, der 14jährige Chef von Scumsoft, wußte bestens über Rogers Vorhaben Bescheid. Die Türen öffnen sich und die Wachen nehmen ihn und seine Freunde fest.

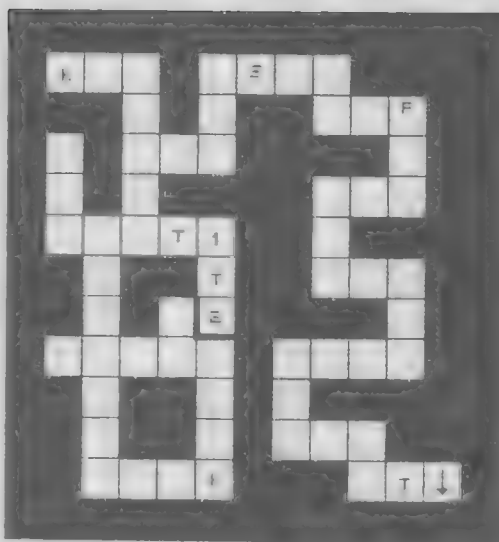
— Der Kampf der Roboter

Eldo hat Freude an seltsamen Spielen. Er und Roger steuern jeweils einen großen Kampfroboter. Selbstverständlich gewinnt der, der den anderen niederboxt. Um das Ganze nicht zu leicht zu machen, wurde jedoch eine kleine Gemeinschaft eingebaut. Jeder Schlag, der nicht trifft, verbraucht eige-



ne Energie. Ist Eldo geschlagen, flieht Roger mit seinen Freunden zum Raumschiff und fliegt los.

— Zum letzten Mal: Im All Die Kampfschiffe von Scumsoft haben die Verfolgung aufgenommen. Die letzte Raumschlacht entbrennt. **vw**



Level 1

## Dragonflight

Thomas Lichte aus Haan hat sich in die Dungeons von Dragonflight gewagt und hat für alle tapleren Recken Tips und Karten, wie wir sie lieben. Außerdem arbeitet er schon mit Eile an der Fortsetzung.

Bevor Ihr losmarschierd und Euch alles Mögliche zusammenkauft, geht in Pegana mal zum Haus Nr. 37 und klopft an. Man sollte zunächst ohne Ausrüstung zu der Passage nordöstlich von Pegana gehen (sie führt nach Brindil-Bun). Der Erbauer der Passage heißt Zofinur. Hier findet man in einem Geheimgang einige sehr nützliche Sachen. Pilze, die man unterwegs in Dungeons findet, sollte man mitnehmen, da man sie an die Heiler verkaufen kann. Zwar bringt das nicht sehr viel ein, aber gerade am Anfang zählt jede Münze. Auch Fackeln sind sehr nützlich, solange Ihr noch kein Licht zaubern könnt. Ein Zwerg in Brindil-Bun zahlt bessere Preise für Rubine, als die Schmiede (hört Euch um!).

Wenn man seine Ausrüstung zusammengestellt hat, empfiehlt Thomas den Dungeon nordöstlich von Pegana, da dieser noch relativ einfach ist und man dort erst einmal Erfahrungen sammeln kann. In diesem Dungeon findet man eine Schrittrolle mit dem Lichtspruch, der das Fackelanzünden überflüssig macht.

## Dungeon nordöstlich von Pegana

	Freies Feld
	Mauer
	Geheimgang
	Fallgrube
	Tür
	Kiste
	Skelett
	Fackel
	Pflanz
	LK Level-Karte
	Ratselaund
	Leiter
	Ausgang/Eingang

### LEVEL 1

Raum 1: Tür verschlossen  
2 Geister

Raum 2: Kiste  
(Lichtspruch)

### LEVEL 2

Raum 1: Tür verschlossen  
Raum 2: Tür verschlossen  
3 Schlangen  
Kiste

Raum 3: Kiste  
Raum 4: 2 Skelette

Eine Tür verbindet Raum 3 und 4

### LEVEL 3

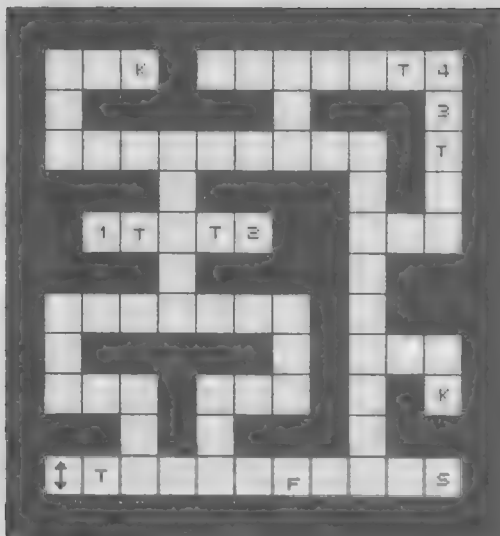
Raum 1: 2 Skelette  
Kiste

Raum 2: leer

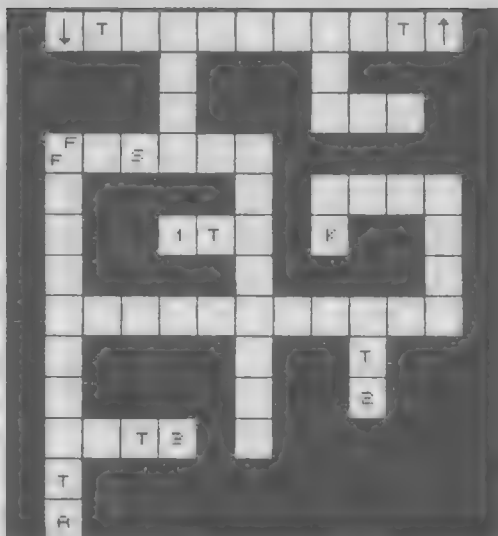
Raum 3: Kiste

Der Ausgang führt an die Oberfläche nordöstlich von Pegana. Auf der gegenüberliegenden Seite der Berge befindet sich der Tempel Gemshine.





Level 2, Rätzelmund: Drachen



Level 3

**W**ir sind umgezogen!!!  
Sie sind unser langjähriger Partner.

**Theo KRAENZ VERSAND**

Sandberger Str. 6 • 8700 Würzburg  
Telefon: 0931 881699

Wofür haben wir Sie geführt?  
Sega Mega Drive  
Sega Master System  
Nintendo

PC-Engine  
Mega Drive  
Sega Master System  
Nintendo

**Günstige Eröffnungsangebote**  
Fragen Sie nach den neuesten Spielen  
Nun endlich  
offiziell auf dem deutschen Markt  
Gameboy dt. mit Tetris • Verbindbar mit  
Sega Mega Drive dt. Version • Atari

**THEO KRAENZ-VERSAND**  
09353/3317

Flashpoint Elektronik u.  
Spiele Vertriebs GmbH  
Hamburger Str. 68  
2360 Bad Segeberg  
Tel.: 04551/4097

**FLASH POINT**

Flashpoint Elektronik u.  
Spiele Vertriebs GmbH  
Im Giefenacker 4  
5400 Koblenz Lay  
Tel.: 02606 / 331 u. 323

**Der Preisknüller  
Sega Mega Drive PAL**



**DM 279,94**  
incl. Netzeil

**Die neuen Spiele ... zum Flashpoint Preis !**

E-Swat	89,94
Tetris	89,94
Ghostbusters	89,94

**Gameboy vorrätig !** **DM 169,00**  
incl. Tetris

**Nintendo** **SEGA** **PC Engine**

Nintendo ist ein eingetragenes Warenzeichen der Nintendo of America Inc. Sega ist ein eingetragenes Warenzeichen der Sega Enterprises Ltd. Atari ist ein eingetragenes Warenzeichen der Atari Corporation. Sega Mega Drive und PC Engine sind importierte ohne Flz. und VDE Nummer.

**Gutschein PP 9/90**  
über den neuen kostenlosen Flashpoint Spezialkatalog  
Bitte ausfüllen und zuschicken !

Name .....

Straße .....

Ort .....

## TIPS

Raum 1:	leer
Raum 2:	Kiste
Raum 3:	5 Gnolle
4:	Kiste (Landkarte)
Raum 5:	leer
Raum 6:	Kiste 1 Skelett
Raum 7:	1 Geist
Raum 8:	3 Gnolle Kiste
Raum 9:	leer
Raum 10:	2 Skelette

```
Raum 1: Kiste
Raum 2: 3 Skelette
Raum 3: 1 Troll
Raum 4: leer
Raum 5: 6 Grolle
        Kiste
        (Landkartenteil)
```

Sprecht alle Leute an, die Ihr unterwegs trefft und klopft an jede Tür, an der Ihr vorbeigehet, damit Euch nichts Wichtiges entgeht. Außerdem sollte man in den Dungeons sehr häufig abspeichern, weil es diverse Fallen gibt. Besonders das Öffnen von Kisten kann äußerst unangenehm sein, wenn ein Gas austritt, das plötzlich einige (für gutes Gold gekaufte) Waffen der Gruppe verschwinden läßt. Am Anfang sind die Ghule sehr unangenehme Gegner. Wenn Ihr noch nicht allzu viele Hitpoints besitzt und auch den Spruch "Untote vertreiben" noch nicht gefunden habt, solltet Ihr sie meiden oder möglichst schnell vernichten, da sie auch über weite Entfernungen Schaden zufügen können.

Im Westen findet man das Dorf eines Orkhäuptlings, der Frieden mit den anderen Rassen schließen will. Von ihm erhaltet Ihr einen Auftrag. vw





# Computershop und Gamesworld München/Nürnberg

Versand oder im Laden erhältlich.

<b>PC-Engine RGB +1 Spiel</b>	<b>349.-</b>
CD-Rom	649.-
Super Grafx +1 Spiel	599.-
Joyboard Pro XE 1	149.-
<b>Competition Pro f. PC-Engine</b>	<b>59.-</b>
5 Player Adapter	39.-
<b>Ninja Spirit</b>	<b>99.-</b>
Veigues	89.-
<b>Super Star Soldier</b>	<b>99.-</b>
Image Fight	99.-
Lode Runner	89.-
Xevious	79.-
<b>Engine Games Sonderangebote ab 39.-*</b>	

## C 64 Disk

Milestones	49
<b>Might and Magic II</b>	<b>69.-</b>
Starflight	49.-
Klax	39.-
Wasteland	49.-
Logo	39
Intern. 3D Tennis	49
<b>TV Sports Football</b>	<b>59.-</b>
Die Hard	49
Player Manager	59
Footb. Man. Worldc. Edition	39.-
Turican	39.-

## IBM

<b>Ultima VI</b>	<b>99.-</b>
Loom	69
<b>Centurion Def.o.Rome</b>	<b>79.-</b>
Conquest of Camelot	119
Dragon Strike	79
Heroes Quest	119
Footb. Man. Worldc. Edition	59
Pipe Mania	75
<b>Wolfpack</b>	<b>109.-</b>
Xenomorph	75
Might and Magic II	99
<b>Jei Fighter dt.</b>	<b>89.-</b>
Rings of Medusa	79
Tracon 1	99.-
Colonels Bequest	114
<b>Champions of Kryn</b>	<b>79</b>
<b>LHX Attack Chopper</b>	<b>119.-</b>
Flight IV dt	159.-
<b>Railroad Tycoon</b>	<b>109.-</b>
Drakkhen	79
<b>Their Finest Hour</b>	<b>89.-</b>
Olimperium	69
Populous	79
Sim City	89
Larry III	113
<b>Indiana Jones</b>	<b>79</b>

## SEGA MEGA DRIVE

Konsole + 1 Spiel	349
<b>Sega Games Sonderangebote ab</b>	<b>49.-</b>
Ghost Buster	99.-
<b>Phantasia Star II (engl)</b>	<b>109.-</b>
Cyber Ball	79.-
<b>Super Monaco GP</b>	<b>89.-</b>
<b>Competition Pro Sega 16 Bit</b>	<b>59.-</b>

## C 64 Disk Bestseller

Dragon Wars	49
Champions of Kryn	75.-
<b>Rings of Medusa</b>	<b>49.-</b>
Panzerstrike	69
Rainbow Islands	45
<b>Sim City</b>	<b>59.-</b>
Bards Tale III	59
Battle of Napoleon	69
<b>1990 Winner Ed.</b>	<b>39.-</b>
Oil Imperium	45
Panzerstrike	69
Sentinel Worlds	49
<b>Ultima V</b>	<b>69.-</b>
Gunship	49
Microprose Soccer	49
<b>Pirates</b>	<b>49.-</b>
Silent Service	49
Stealth Fighter	49

## SNK NEO GEO die Wahnsinns Konsole

<b>NEO GEO Konsole (kompl.)</b>	<b>849.-</b>
<b>Joystick NEO GEO</b>	<b>109.-</b>
Nam 1975	429.-
<b>Magician Lord</b>	<b>449.-</b>
<b>Baseball</b>	<b>429.-</b>
Golf	429.-
<b>Riding Hero</b>	<b>449.-</b>
<b>Ninja Combat</b>	<b>429.-</b>

Game Boy incl. Tetris	169.-
-----------------------	-------

Atari Lynx	
<b>Grundgerät</b>	<b>299.-</b>
Blue Lightning	59.-
<b>Electrocop</b>	<b>59.-</b>
California Games	59.-
Gates of Zendocon	59.-
<b>Chips Challenge</b>	<b>59.-</b>
Gauntlet III	79.-

## Ankündigungen September

<b>Devil Crash</b>	<b>PC-Engine</b>
Beach Volley Ball	PC-Engine
Batman	Sega 16 Bit
<b>Hellfire</b>	<b>Sega 16 Bit*</b>
Back to the Future II	IBM AMIGA
<b>Falcon Mission Disk II</b>	<b>AMIGA/ST</b>
Atomic Robo Kid	AMIGA/ST
Klax	Lynx
<b>Ultima V</b>	<b>AMIGA</b>
Thunderstrike	AMIGA/ST
UMS II	AMIGA/ST

## Atari ST Bestseller

Imperium	79.-
Dragon Flight	89
<b>Larry III</b>	<b>109.-</b>
Codename Icename	109
<b>Kick off II</b>	<b>69.-</b>
Chaos Strikes Back	59
Midwinter	79
Indiana Jones Adv	69
Xenomorph	69
Drakkhen	75
<b>Populous</b>	<b>69.-</b>
Rings of Medusa	79
<b>Player Manager</b>	<b>49.-</b>
Starflight	69
Klax	75
Emlyn Houghes Int. Soccer	75
Fire and Brimstone	79
Footb. Man. Worldc. Edition	59
F-29	75
<b>Italy 1990 Winner Ed.</b>	<b>75.-</b>
Dragon Breath	89
<b>Sim City</b>	<b>89.-</b>

## Amiga

TV Sports Basketball	79
<b>Rainbow Island</b>	<b>69.-</b>
Midwinter	89
<b>Turican</b>	<b>59.-</b>
Klax	59
Champions of Kryn	89
<b>Ultima V</b>	<b>89.-</b>
Italy 1990 Winner Ed.	75.-
Pirates	79.-
<b>Imperium</b>	<b>79.-</b>
688 Sub	75.-
<b>Their Finest Hour</b>	<b>89.-</b>
Heroes Quest	119.-
<b>Larry III</b>	<b>119.-</b>
<b>Dragons Flight</b>	<b>89.-</b>
Emlyn Houghes Int. Soccer	75.-
<b>Legend of Fairghall</b>	<b>89.-</b>
<b>Unreal</b>	<b>89.-</b>
Drakkhen	79.-
<b>1 MB Ram plus Dungeonmaster</b>	<b>249.-</b>
Might and Magic II	89.-
Kaiser	99
Starflight	69
Sim City	89
Populous	69
<b>Rings of Medusa</b>	<b>79.-</b>
TV Sports Football	79.-
<b>Indiana Jones</b>	<b>69.-</b>
Sherman M 4	79.-

Versand per NN oder Vorkasse plus 8.- DM Versandkosten (Inland). Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 12.- DM Versandkosten

Laden in München, Landsberger Str. 135, Tel. 089-5022446, Fax. 089-5026767

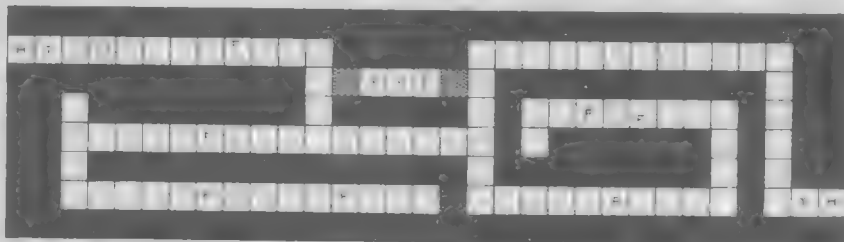
Laden in Nürnberg, Jakobsplatz 2, Tel. 0911-203028

NEU NEU NEU NEU NEU

VERSANDZENTRALE DRYGALSKALLEE 31, 8000 MÜNCHEN 71, TEL. 089-786044, FAX. 089-786045

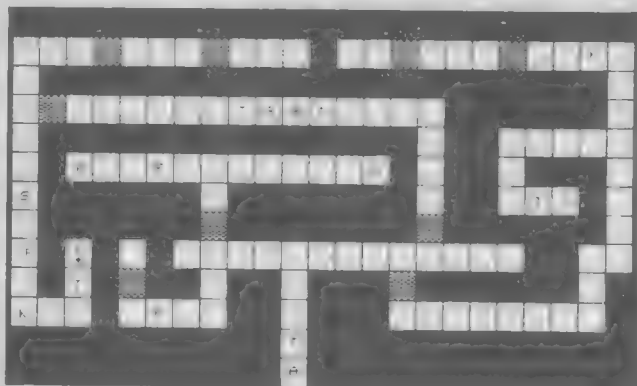
# 089/786044

## Die Passage:



Auf die Frage des Ratselmundes nach dem Erbauer der Passage antwortet man: Zofinur

Dungeon westlich von Pegana, gegenüber liegt der Tempel 'Stormwind'



Level 1

### LEVEL 1

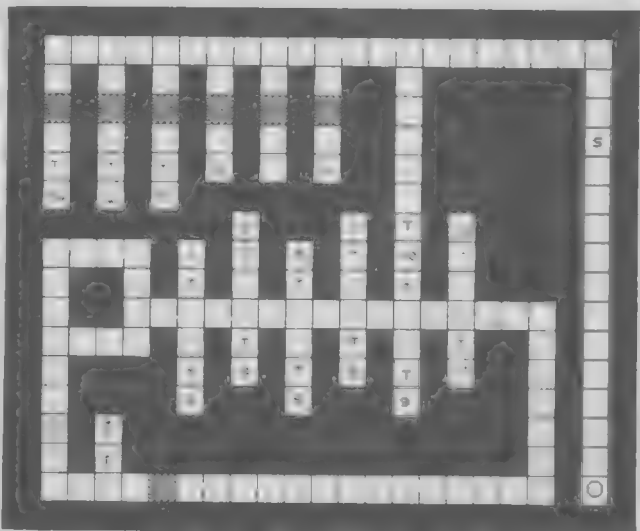
Raum 1: 2 Trolle  
Kiste

Raum 2: 3 Gnolle

Raum 3: 4 Skelette

In der Geheimwand, welche sich am Ende des Ganges nach Raum 3 befindet ist eine Falle versteckt.

(vergewissern, daß die Hitpoints einigermaßen in Ordnung sind)



Level 2

### Level 2

Raum 1: 3 Skelette  
Kiste

Raum 2: 4 Skelette  
Kiste

Raum 3: verschlossen  
leer

Raum 4: 1 Troll

Raum 5: 4 Geister  
Kiste

Raum 6: Kiste

Raum 7: verschlossen  
4 Guhle  
Kiste

Raum 8: verschlossen  
2 Guhle  
Kiste

Raum 9: 4 Geister  
Kiste

Raum 10: 2 Trolle

Raum 11: Kiste

Raum 12: leer

Raum 14: 1 Energiekugel  
Kiste

Raum 15: 1 Energiekugel  
Kiste



## Police Quest II

— Ein Tip vorweg: Immer wenn es etwas Neues zu berichten gibt, das Radio benutzen.

— Vor Verlassen des Autos unbedingt das Handschuhfach öffnen, die darin befindliche Karte umdrehen und die Nummer baldmöglichst zum Öffnen des Spinds verwenden. Auch den Schlüsselbund sollte man an sich nehmen, kommt man ohne doch weder in die Polizeistation noch an seine sich in der "storage bin" befindliche notwendige Ausrüstung für sinnvolle Polizeiarbeit.

— Gut gerüstet begibt sich Sonny nun an seinen Schreibtisch in der Homicide-Abteilung. Ein Blick in den Korb schadet ebenso wenig wie das Öffnen der Schublade. Nach Lesen des Liebesbriefes die Brieftasche an sich nehmen, jedoch nicht, ohne sie gründlich zu durchsuchen.

— Ein Blick aufs Schwarze Brett sollte sofortige Schließübungen folgen lassen, sicherheitshalber gleich noch die Dienstausschlüssel mitnehmen.

— Ein sicheres Treffen der Zielscheibe erfordert exaktes Justieren des Revolvers, ein Betrachten des verursachten Schadens könnte hilfreich sein; Hörschäden werden durch Tragen eines Ohrschutzes verhindert.

— Nach erfolgreichem Justieren seines Revolvers verläßt Sonny den Schießraum und nimmt sich angesichts der schweren Aufgabe etwas Extramunition mit; die Ohrschützer zurückgeben.

— Zurück im Büro besorgt sich Sonny das Foto von Bains aus dem Aktenschrank und beginnt seine Ermittlungsarbeit sinnvollerweise im Gefängnis.

— Vor Betreten des Gefängnisses sollte die Waffe an dem ihr zugedachten Ort eingeschlossen werden; eine Identifikation als Polizist erleichtert so manchen Zu- und Austritt.

— Ermittelt und fragt Sonny nach dem Fluchtauto, nach Bains, Pate und Zeugen zur Vernehmung.

— An der Oak Tree Mall zieht das Auto rechts vorne Sonny's Interesse auf sich; nach Öffnen der Beifahrertür trägt Sonny als erfahrener Polizist etwas "fingerprint powder" auf das Handschuhfach auf, bevor er eventuell vorhandene Abdrücke durch Öffnen des Fachs zerstört. Neue Erkennt-



nisse teilt Sonny — nach erneuter Zeugenbefragung — per Funk mit.

— Nach Vernehmung der Joggerin an der Cotton Cove und erfolglosem Schußwechsel mit Bains sollte man nach dessen Verfolgung erst einmal wieder das Radio benutzen.

— Bei nachfolgender Untersuchung des Tatortes am Flußufer entdeckt Sonny neben Schleißspuren Blut und Fußabdrücke, die er zur Beweissicherung an sich nimmt. Gute Fotos vom Tatort zeichnen einen Polizisten ebenso aus wie instinktives Durchwühlen von Müll.

— Auch Tauchen nach Leichen ist für unseren Helden kein Problem, wählte er doch zwischen den Sauerstoffflaschen diejenige mit dem größten Inhalt aus. Beim Absuchen des Fluggrundes findet Sonny neben einem "badge" schließlich unter Felsen die Leiche von Pate.

— Nach einer Radiomeldung erhält Sonny wenig später selbst eine und fährt, ins Geschehen eingreifend, gen Flughafen. An der bekannten Stelle im Bildausschnitt befindet sich erneut ein Auto, das einer genaueren Untersuchung wert ist. Nach Mitteilung per Funk quer man dank Ampelbetätigung sicher die Straße. Und warum sollte man "es" Marie nicht einmal durch Blumen sagen?

— Am Ticketschalter erhält man als Polizist vor allem bei beschäftigtem Personal Hinweise durch Vorzeigen des Fotos von Bains aus der Gefängnisakte und einem Blick in die Liste. Der Kauf eines Flugtickets nach Houston empfiehlt sich. Auch Kontrollen passiert man am besten durch Vorzeigen der Polizeimarke.

— Das Flugvergnügen währt jedoch nur bis zum Anlegen der Sicherheitsgurte. Ein Blick auf die Liste einer Autovermietung verhilft eher zu einer neuen Spur, wie auch das Öffnen des Wasserbehalters der mittleren Toilette. Die angenehme Wirkung elektrischer Händetrockner sollte nicht ungetestet bleiben. Vor der Fahrt zum Hauptquartier ruhig mehrmals das Radio benutzen.

— Nach Buchung bisher gesammelter Beweisstücke entdeckt Sonny in seinem Korb eine ablenkende Mitteilung. Sofort greift er zum Telefon, wählt "0" für Auskunft und fragt nach der Nummer von Marie Wilkams, die er mal wieder vergessen hat.

— Ein schöner Abend bei "Arnie's" steht bevor. Sonny wird sowohl seine Blume wie auch mehrere Küsse los. Man sollte nicht vergessen, nach dem Essen auch zu zahlen.

— Der neue Tag beginnt erneut mit einer Leiche, diesmal in einem Kofferraum. Neben Blut entdeckt Sonny bei Untersuchung des Toten die Ecke eines Briefes mit Adresse. Ein Blick unter den Körper ist ratsam.

— Dem Inhaber von Snugglers Inn zeigt man — wie immer — erst seine Polizeimarke und dann das Foto von Bains. Den nötigen Durchsuchungsbefehl bestellt Sonny beim "Dispatch". Damit ausgerüstet ist es kein Problem, die Zimmerschlüssel zu erhalten. Angesichts der im Kofferraum gefundenen Todesdrohung öffnet Sonny schubbreit und vorsichtig die Tür — das war knapp! Im Raum findet Sonny nichts Interessantes, bloß etwas Blut, das Gegenstück zum Briefle, Marie's Lippenstift und Colby's Visitenkarte.

— Beängstigt fährt Sonny zu Marie. Nach einem Blick auf die Handschrift der an die Haustür gepinnten Mitteilung öffnet Sonny die Tür — ein Chaos erwartet ihn. Im Aschenbecher entdeckt er eine Notiz von Bains. Danach schnell zurück ins Quartier, das Finale vorbereiten.

— Nach einem Blick in den Korb Colby telefonisch warnen. Auch die Polizei in Steelton muß informiert werden. Vor dem großen Schlagabtausch noch etwas Schießübungen machen und dabei den Revolver nachjustieren.

— Am Flughafen kauft man erneut ein Flugticket, diesmal nach Steelton. Wenn die Stewardess zu Boden fällt, mit geladener Waffe aufstehen, auf Flugzeugentführer schießen, laden und auf zweiten Entführer schießen.

— Um endgültig Held zu werden, muß Sonny noch die Bombe finden und entschärfen. Das Werkzeug dazu holt er sich aus der Tasche des maskierten Mannes, der Bombenkonstruktionsplan befindet sich im Turban des unmaskierten Entführers. Vor Entschärfen der sich im Papierschrank befindlichen Bombe den Plan genau durchlesen.

— In Steelton heil angekommen, nimmt Sonny die bereitliegenden Walkie-talkies an sich. Benötigt werden diese kurz darauf beim Angriff des Räubers, um Keith zur Unterstützung herbeizurufen. Nach kurzer Aussprache mit dem Rauber und Lesen der Rechte entdeckt Sonny im rechten Teil des Parks einen Schacht, der in die Kanalisation von Steelton führt.

— Die methangasverseuchte Gegend kann nur durch schnelles Durchlaufen heil überwunden werden. Durch Hochklettern der Leiter und Öffnungsversuch des Deckels wird Bains angelockt, kann jedoch erneut fliehen. Gut ausgerüstet mit einer in einem Wandschrank gefundenen Gasmasken gelangt Sonny schließlich an eine Tür — und kann Marie in seine Arme schließen, nachdem er sie beruhigt und von ihren Fesseln befreit hat.

— Das kurz darauf folgende Finale erreicht man am schnellsten, wenn man Bains aus dem Hinterhalt von links mit einigen sicheren Schüssen niederstreckt. Das war wieder ein Abenteuer!

## Iron Lord

Der edle Ritter A. Gradischnig aus Viktring in Österreich hat wertvolle Tips für das Mittelalter, Epos "Iron Lord".

Zunächst einmal alle wichtigen Städte und Orte:

— Im Schloß meiner Ahnen befindet sich nur ein bewohnbarer Turm. Von hier aus kann man die Optionen "Laden", "Speicher", "Zum Kampf aufrufen" und "Den Turm verlassen" anklicken.

— Das Haus des Zaubersers muß man überhaupt nicht betreten, er gibt einem hilfreiche Tips, da wir aber den Lösungsweg vor uns liegen haben, lassen wir diesen Ort einfach aus dem Spiel.

— Chateney Malabry; hier findet das jährliche Bogenschuß-Turnier statt, außerdem findet man östlich des Brunnens den Kräutermixer. Bei ihm kann man seine verlorene Energie mit der Heilmixtur wieder auffrischen.

— Koronado; hier befindet sich der Händler (auch als Betrüger bekannt) und der Wirt.

— Die Mühle; hier finden wir nur den Müller.

— Die Abtei; hier finden wir den Mönch, den Chef der Tempeler und einen verschlossenen Stall.

— Torantek; die Stadt der Diebe. In dieser Stadt findet der Armdruck-Wettbewerb statt. Außerdem kann man sich jede Menge Geld beim Würfelspiel gegen Corando, den reichen Rittmeister, verdienen. Hier finden wir außerdem noch die Barmaid und deren Freund, den Söldner.

Ab ins Abenteuer: Wir reiten nach Chateney-Malabry und gehen zum Bogenschieß-Wettbewerb und spielen solange, bis wir den Pokal überreicht bekommen. Haben wir den Pokal erhalten, dann gehen wir weiter zum Kräutermixer und unterhalten uns mit ihm. Danach reiten wir weiter nach Koronado, wo wir dem Wirt einen Besuch abstatten. Anschließend gehen wir zum Händler und halten ein Schwätzchen. Er erteilt uns den ersten Auftrag. Die Suche nach der Perlenkette. Jetzt noch das Buch kaufen und die zwei Würfel. (Wichtig!)

Wenn wir den Müller besuchen, erhalten wir von ihm den Auftrag, beim Wirt das Geld einzutreiben, das dieser dem Müller für eine Lieferung Mehl schuldet. Vom Müller kaufen wir uns das Medaillon, das einem Glück beim Kampf geben

soll. Weiter zur Abtei und mit dem Mönch reden. Für ihn müssen wir beim Kräutermixer einen Heiltrank für seine kranken Krieger besorgen.

Nun reiten wir nach Torantek, die Stadt der Räuber und Banditen. Wir lassen uns aber nicht einschüchtern, sondern marschieren gleich in die Gaststätte und versuchen uns beim Würfelspiel. Wir setzen 400 Taler und würfeln solange, bis wir verlieren. Eigentlich sind 3000 Taler sicher. Ausprobieren. Nun zeigen wir mal, was für Muckies wir haben, indem wir unsere neun Gegner im Armdruck flachlegen. Anschließend unterhalten wir uns mit der Barmaid, die uns ein Amulett schenkt. Damit marschieren zum Söldner und zeigt es ihm. Er verspricht, uns zu unterstützen. Vorher sollen wir ihm aber eine Rüstung besorgen, was für uns kein Problem ist. Wir fragen ihn noch nach einer Perlenkette, woraufhin er sie uns zum Kauf anbietet.

Wir gehen zurück nach Chateney-Malabry, wo wir dem Kräutermixer den Pokal geben. Er freut sich darüber so sehr, daß er uns seine Heilkräutergilde anvertraut. Danach mixt er uns noch einen Heiltrank für den Mönch. Er gibt uns die Mixtur, und wir reiten weiter nach Koronado. Hier gehen wir zum Händler und geben ihm die Perlenkette. Er bedankt sich und stellt uns seine Männer zur Verfügung. Jetzt gehen wir zum Wirt und bitten ihn, den Müller zu bezahlen, was er jedoch ablehnt.

Wir reiten zur Abtei und geben dem Mönch das Buch und den Heiltrank. Er bedankt sich und verspricht, daß seine Leute im richtigen Augenblick zur Stelle sein werden. Anschließend reden wir mit dem Tempeler. Er gibt uns den Auftrag, zehn Männer mit bloßen Händen zu ermorden. Da wir aber den Armdruck-Wettbewerb gewonnen haben, ist er zufrieden und stellt uns seine Männer zur Verfügung. Wir reiten zurück nach Koronado und gehen zum Händler. Er verkauft uns eine goldene Rüstung. Mit der Rüstung reiten wir nach Torantek und geben sie dem Söldner. Nun wird auch der Söldner seine Kollegen schicken und uns helfen.

Bis zu diesem Zeitpunkt dürfte man es schon mit einigen Geheimboten (Mörder, die der liebe Onkel auf uns hetzt) zu tun gehabt haben. Hat man 5 bis 7 Gegner bekämpft, kann

# Impressum

Herausgeber: Carl-Franz von Quadt, Otmar Weber

Chefredakteur: Ansel Lockert (al) — verantwortlich für den redaktionellen Teil

Leitender Redakteur: Martin Galsch (mg)

Redaktion: Michael Hengst (mh), Henrik Fisch (hf), Volker Wetz (vw);

Produktion: Ulrike Peters

Redaktionsassistent: Susan Sablowski (289)

Freier Mitarbeiter: Heinrich Lenhardt (hl)

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlags AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Art-director: Friedemann Porscha

Layout: Bernd Wühl (Cheflyayout), Rolf Boyke, Jana Jan-Kraus

Bildredaktion: Janos Feister (lfj) Sabine Tennstedt, Roland Müller (Fotografie)

Titel: Virgin

Anzeigenleitung: Hans W. Cade (694) — verantwortlich für Anzeigen

Anzeigenverwaltung und Disposition: Patricia Schiede (172), Christopher Mark (421)

Anzeigenpreise: Es gilt die Anzeigenpreisliste von POWER PLAY Nr. 2 vom 1. Januar 1990

Anzeigen-Auslandsvertretungen:

England: F. A. Smyth & Associates Limited 23a, Aylmer Parade, London, N2 0PO.

Telefon: 0044/1340 50558, Telefax: 0044/1341 9602

Israel: Baruch Schaefer, Haeschel-Str. 12, 56348 Holon, Israel, Tel. 00972/3562256

Taiwan: Am International Inc. 4F-1, No. 200, Sec. 3 Hsin-I Rd., Taipei, Taiwan, R.O.C.

Tel. 0086/217548631/633, Fax: 0086/217548710

Auslandsrepräsentation:

Schweiz: Markt & Technik Vertriebs AG, Kollerstr. 37, CH-6300 Zug, Tel. Bücher, Zeitschriften, Home-Computer-Software, 042-44 05 60, PC-Software 042-44 06 60 Fax:

042-41 57 70, Telefax: 062 329 mit ch

USA: M & T Publishing, Inc. 501 Galveston Drive, Redwood City, CA 94063, Tel. (415)

767 1920, Telefax 752-351

Osterreich: Markt & Technik Ges. mBH., Große Neugasse 28, A-1040 Wien, Tel.

0222/5871393, Telefax 047-132532

Erscheinungsweise: «POWER PLAY» erscheint monatlich

Vertriebsdirektor: Uwe W. Hagen

Vertriebsmarketing: Petra Schlichthärfe (703)

Vertrieb Handelsaufgabe: Inland (Groß-, Einzel- und Buchhandelsbuchhandel) sowie Österreich und Schweiz: ip Internationale Presse, Ludwigstraße 26, 7000 Stuttgart 1, Telefon (0711) 61966-0

Verkaufspreise: Einzelhefte DM 6,50

Abonnement-Bestellung und -Service: POWER PLAY AG, Hermann-Schäfer-Markt,

Schneiders Verlag, Schönbühlstr. 2, D-40225 Düsseldorf, Tel. (0211) 9348-1, Fax: (0211) 9348-2

Johnston & Co. (USA) Inc. 501 Galveston Drive, Redwood City, CA 94063, Tel. (415)

767 1920, Telefax 752-351

Jahresabonnement: 1 Ausgabe DM 64,- (inkl. Porto und Mehrwert)

Telefon: (0211) 9348-1, Fax: (0211) 9348-2

Zuschläge für Luftpostsendungen in Ländergruppe 1 (z.B. USA) um DM 35,-, in Ländergruppe 2 (z.B. Hongkong) um DM 50,-, in Ländergruppe 3 (z.B. Australien) um DM 65,-

POWER PLAY erscheint monatlich (12 Ausgaben im Jahr).

Produktionsleitung: Technik: Klaus Buck (180), Wolfgang Meyer, stellvert. (887),

Herstellung: Otto Albrecht (917)

Druck: E. Schwend GmbH & Co. KG, Schmollersstr. 31, 7170 Schwäbisch Hall.

Urheberrecht: Alle in POWER PLAY erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt.

Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Bezeichnungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Sonderdruck-Dienst:

Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken zu erhalten. Anfragen an Reinhard Jarczok, Tel. 089/4613-185, Fax: 4613-776

1990 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft

Vorstand: Udo W. Wetz (wl), Bernd Baizer

Verlagsleiter: Hans G. Wetz (wg), Bernd Baizer

Direktor Zeitschriften: Michael M. P. P. P.

Anschrift für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigenverwaltung

und alle Verantwortlichen:

Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München,

Telefon 089/4613-0, Telefax 522052

Telefon-Durchwahl im Verlag:

Wählen Sie direkt: Per Durchwahl erreichen Sie alle Abteilungen. Sie wählen 089-4613

und dann die Nummer, die in Klammern hinter dem jeweiligen Namen angegeben ist.

Die Redakteure sind montags zwischen 15 und 17 Uhr unter der Durchwahl zu erreichen.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (VWW), Bad Godesberg

ISSN 0937/54



[illegible]

Wenn "I" und "P" in Klammern stehen (z. B.), sind die Fälle im Prinzip der Komplexität zu schenken.

(ALLE PROGRAMME IN DEUTSCH  
ODER MIT DEUTSCHER ANLEITUNG)

- 

**Fordern Sie noch heute unser kostenloses Kundenmagazin mit umfangreicher Produktliste an!**

## ZUBEHÖR

<b>GameStar Sicherungsleistung</b> 512 KiB abspeicherbar mit Uhr, Megabyte Chips	Amiga 500	<b>229,-</b>
<b>Game Blaster Soundkarte</b>	IBM-PC	<b>379,-</b>
<b>AD Lib Soundkarte 11 Streifen</b>	IBM-PC	<b>299,-</b>
<b>AD Lib Composer Software</b> für Soundkarte AD Lib 11 Streifen	IBM-PC	<b>179,-</b>
<b>AD Lib Komplettsatz</b> Ad Lib Karte mit Composer Software	IBM-PC	<b>379,-</b>
<b>Sound Blaster Soundkarte</b> 100% Ad Lib und GameStar kompatibel, 24 Stimmen	IBM-PC	<b>449,-</b>
<b>3,5 Zoll Diskettenlaufwerk extern</b>	Amiga	<b>269,-</b>
<b>3,5 Zoll Diskettenlaufwerk extern</b>	Amiga	<b>330,-</b>
<b>Leerdisketten 2D-D 3,5 Zoll</b>	10 Stacks	<b>15,90</b>
<b>Leerdisketten 2D-D 3,5 Zoll</b>	10 Disket	<b>6,-</b>

**SIERRA<sup>®</sup>**  
**MEGAPACKS** *Spiel mit Lösung  
und deutscher  
Bedienungsanleitung*

Hydroponics	AREBA	PERO-P	PT
Colony 1	12.30	14.30	
Colony 2	12.30	14.30	
Colony 3	12.30	14.30	
Colony 4	12.30	14.30	
Colony 5	12.30	14.30	
Colony 6	12.30	14.30	
Colony 7	12.30	14.30	
Colony 8	12.30	14.30	
Colony 9	12.30	14.30	
Colony 10	12.30	14.30	
Colony 11	12.30	14.30	
Colony 12	12.30	14.30	
Colony 13	12.30	14.30	
Colony 14	12.30	14.30	
Colony 15	12.30	14.30	
Colony 16	12.30	14.30	
Colony 17	12.30	14.30	
Colony 18	12.30	14.30	
Colony 19	12.30	14.30	
Colony 20	12.30	14.30	
Colony 21	12.30	14.30	
Colony 22	12.30	14.30	
Colony 23	12.30	14.30	
Colony 24	12.30	14.30	
Colony 25	12.30	14.30	
Colony 26	12.30	14.30	
Colony 27	12.30	14.30	
Colony 28	12.30	14.30	
Colony 29	12.30	14.30	
Colony 30	12.30	14.30	
Colony 31	12.30	14.30	
Colony 32	12.30	14.30	
Colony 33	12.30	14.30	
Colony 34	12.30	14.30	
Colony 35	12.30	14.30	
Colony 36	12.30	14.30	
Colony 37	12.30	14.30	
Colony 38	12.30	14.30	
Colony 39	12.30	14.30	
Colony 40	12.30	14.30	
Colony 41	12.30	14.30	
Colony 42	12.30	14.30	
Colony 43	12.30	14.30	
Colony 44	12.30	14.30	
Colony 45	12.30	14.30	
Colony 46	12.30	14.30	
Colony 47	12.30	14.30	
Colony 48	12.30	14.30	
Colony 49	12.30	14.30	
Colony 50	12.30	14.30	
Colony 51	12.30	14.30	
Colony 52	12.30	14.30	
Colony 53	12.30	14.30	
Colony 54	12.30	14.30	
Colony 55	12.30	14.30	
Colony 56	12.30	14.30	
Colony 57	12.30	14.30	
Colony 58	12.30	14.30	
Colony 59	12.30	14.30	
Colony 60	12.30	14.30	
Colony 61	12.30	14.30	
Colony 62	12.30	14.30	
Colony 63	12.30	14.30	
Colony 64	12.30	14.30	
Colony 65	12.30	14.30	
Colony 66	12.30	14.30	
Colony 67	12.30	14.30	
Colony 68	12.30	14.30	
Colony 69	12.30	14.30	
Colony 70	12.30	14.30	
Colony 71	12.30	14.30	
Colony 72	12.30	14.30	
Colony 73	12.30	14.30	
Colony 74	12.30	14.30	
Colony 75	12.30	14.30	
Colony 76	12.30	14.30	
Colony 77	12.30	14.30	
Colony 78	12.30	14.30	
Colony 79	12.30	14.30	
Colony 80	12.30	14.30	
Colony 81	12.30	14.30	
Colony 82	12.30	14.30	
Colony 83	12.30	14.30	
Colony 84	12.30	14.30	
Colony 85	12.30	14.30	
Colony 86	12.30	14.30	
Colony 87	12.30	14.30	
Colony 88	12.30	14.30	
Colony 89	12.30	14.30	
Colony 90	12.30	14.30	

[illegible][illegible][illegible]

**Die Preise für Lösungshilfen:**

Lösung: 18,-	Pläne: 16,-	Anleitung: 28,-
<small>zusätzlich Versandkosten für Vorkasse / Schutz Kreditkarte (Inland)</small>		
	Lösungshilfen 3,95 € / Stk.	Spiel-Zubeh. 6,95 € / Stk.

☐ Komplettlösung      ☐ Software-Test  
☐ Plan-Pläne        ☐ Programmbestellung  
☐ deutsche Anleitung ☐ Zubehör-Hardware  
☐ keine Preisliste

**Auftraggeber**

Name: .....  
 Straße: .....  
 Wohnort: .....  
 Telefon: .....  
 Computer: .....

**ÄRGER MIT DEFEKTER SOFTWARE? WIR SCHAFFEN ABHÜLFE** Erwerben Sie einfach bei Ihrer Bestellung den "Software-Fest" und für eine kostenlose DM5-Mitgliedschaft in der "Software-Verbraucher-Vereinigung".

**COMPUTER-PROGRAMM-SERVICE**  
**FRANK HEIDAK**  
Franzstraße 7 • 5000 Köln 41

Kundendienst Lösungshilfen: 02 21/40 24 93, Di. und Do. von 17.00 - 18.30 Uhr  
Kundendienst Software: 02 21 400 01 27, Mo., Mi. und Fr. von 17.00 - 19.00 Uhr

**Bestellannahme:**  
Tel. 0221/407447, 406888, 401780  
Telefax 0221/401989



man dem Wirt in Korando erneut einen Besuch abstatten. Jetzt wird er freiwillig die Rechnung des Müllers bezahlen. Fragen wir ihn, ob er uns seine Männer zur Verfügung stellen kann, so gibt er uns einen kleinen Auftrag. Wir sollen den Mönch davon überzeugen, daß er dem Wirt seinen Wein verkauft. Nun schauen wir kurz beim Müller vorbei. Der hat inzwischen das Geld des Wirts erhalten und stellt uns ebenfalls seine Männer zur Verfügung. Auf zur Abtei: Wir gehen zum Mönch und fragen ihn, ob er dem Wirt seinen köstlichen Wein verkauft. Unter Freunden — kein Problem. Nun stehen auch die Männer des Wirts zu unserer Verfügung.

So vorbereitet dürfte es eigentlich kein Problem sein, zur Burg zu reiten und dem lieben Onkel die Mütze vollzuhaufen. Also auf in die letzte Schlacht! Und nicht vergessen: Edel sei der Mensch, hilfreich und gut.

vv

## Mechwarrior

C. Waldow aus Konstanz steuert seine Mechs mit dem kleinen Finger und ist deshalb in der ganzen Galaxis gefürchtet. Jetzt gibt er seine Erfahrungen an Euch weiter.

— Vorgehen in der Campaign (wie im Affadit beschrieben)

— Zuerst den Jenner verkaufen; zum einen ist er als Mech nicht besonders effektiv, zum anderen kostet das Reisen mit einem Mech wesentlich mehr Geld als ohne.

— Dann den nächsten Barkeeper aufsuchen und ihn so lange löffeln, bis er den Namen Griez ausspuckt. Dann das "Newsnet" konsultieren und nach Galedon V (Kurita) reisen. Den dortigen Militärgouverneur nach einem Auftrag fragen. Irgendwann nennt er den Namen des Planeten (meistens Lands End/Kurita), auf dem Griez zuletzt gesehen wurde. Jetzt reist man nach Lands End und besucht dort den Barkeeper, der uns veranlagt einen Kontakt nennt. Diesem freundlichen Herrn glaubt man die Angaben über den Planeten, auf dem Griez residiert. Nach einer kleinen Unterhaltung mit dem lokalen Barkeeper, trifft man Griez und erhält gleich einen Auftrag. Wir fliegen dann weiter nach Dustball (Steiner).

— Auf Dustball gelandet, folgen wir dem freundlichen

Herrn, der einen anspricht. Wenn er seine Waffe zieht, schlagen wir in guter alter Söldnertradition zu. Jetzt schnell flüchten, bevor das ominöse Paket platzt. Die "famous last words" gut merken und sich einen Drink gönnen. Für ein kleines Trinkgeld erhalten wir Kunde über den Bruder eines Captains, der irgendwo tief im Marik-Gebiet seinen Dienst verrichtet. Diesen besuchen wir als nächstes. Man trifft ihn bei seinem Mech, und mehr oder weniger hilfsbereit informiert er uns über den Aufenthalt seines Bruders. Dem anschließenden Attentat entgeht man durch Flucht, ansonsten droht akute Perforation.

— Nun geht's weiter zum Captain der "Stone Arrow". Hier trifft man einen freundlichen Herrn namens Kearny in der Bar (wo auch sonst?). Ihm hört man geflissentlich zu, nimmt noch einen Drink und macht sich auf den Weg zur angegebenen Adresse. Dort heißt es aufpassen, daß man nicht das Zeitliche segnet. Am besten in den Hinterhalt legen und den anrückenden Bösewicht von dort erledigen. Danach verlassen wir diesen ungastlichen Ort und machen uns auf die Suche nach Natasha Kerensky. Das "Newsnet" leistet hierbei gute Dienste. Hat man die Dame gefunden, hört man ihr zwar zu, glaubt aber besser kein Wort von dem, was sie erzählt. (Die Dame trägt ihren Spitznamen nicht zu Unrecht.) Nach dem freundlichen Gebalge unterhält man sich mit Tasha. Jetzt sollten uns einige Kronleuchter aufgehen, vor allem wenn man das "Newsnet" konsultiert.

— Aus den im "Newsnet" vorgefundenen Akten entnimmt man das nächste Reiseziel. Dort eingetroffen springen wir furchtlos in das VTOL. Die folgende Gewissensfrage läßt sich leicht beantworten. Glückliche und zufriedene erhalten wir die Information, wo man die "Dark Wing" antreffen kann, und nehmen glückstrahlend die 5.000.000 CR in Empfang.

— Mit der jetzt gut gefüllten Kriegskasse sollte man sich auf Hesperus II einen anständigen Heavy Mech kaufen. Hier kann man auch sehr schön seine Basis errichten und Aufträge annehmen. Wir ziehen jetzt so lange in den Kampf, bis wir mindestens drei Heavy/Assault Mechs und "excellent" Mercenaries als Hel-

fer zusammenhaben. Dann innerhalb des Zeitlimits (April 3029) das "Dark Wing" Hauptquartier angreifen.

Die Mechs und ihre Stärken und Schwächen:

Locust — zu leicht und schlecht bewaffnet. Keinesfalls kaufen.

Jenner — nicht konkurrenzfähig gegen Medium-Mechs.

Phoenix — sehr gut und schnell. "Large Laser" hat gute Reichweite und Durchschlagskraft.

Shadow — gute Mobilität und gute Feuerkraft. Problem durch teure Munition und hohen Munitionsverbrauch (vor allem Long Range Missiles).

Rifleman — gute Feuerkraft, aber zu langsam. Kein Gegner für die großen Mechs (schwache Panzerung, kaum besser als die Hawks).

Warhammer — ausgezeichnet, wahrscheinlich bester Mech im ganzen Spiel (je nach Taktik). PPCs haben fantastische Reichweite und Durchschlagskraft. Mech ist aber schlecht gepanzert.

Marauder — gut, aber überhitzt schnell und die Beine sind schlecht gepanzert. Nicht erste Wahl, aber zuverlässig und wenn vorsichtig genutzt, akzeptabel.

Battlemaster — im Nahkampf fast unschlagbar, auf lange Distanz, aber dem Warhammer unterlegen. Idealer Mech für Söldner (gehen fast immer in Nahkampf). Vorsicht, der Kopf ist relativ schwach gepanzert und im Nahbereich gut zu treffen.

Allgemeine Kampftipps: Immer auf die Beine schießen, der Kopf ist zwar meistens schwächer gepanzert, aber auch nur ein sehr kleines Ziel (Ausnahme ist der Battlemaster, aber den sollte man so weit wie möglich meiden). "Walking retreat"-Taktik. Auf den Gegner zutreten, bis die PPC (oder der L-Laser) Schußreichweite hat, dann im Rückwärtsgang abücken (der Gegner folgt, kommt aber nur langsam näher). Dabei kontinuierlich auf seine Beine feuern. Da die Gegner ihr Feuer im allgemeinen ziemlich streuen, kommt man hierbei meistens lebend und ohne ersten Schaden davon.

Die "Defense-" und "Temporary Relief" Aufträge nicht annehmen, wenn man nicht gerade eine größere Anzahl von Phoenix kommandiert, ansonsten hat man hier kaum eine Chance, die Gegner aufzu-

halten. Ruhig mal unfair sein und das Feuer aller verfügbaren Mechs auf einen Gegner konzentrieren. Nie die Heat-sinks und den gegenwärtigen Hitzepegel ignorieren! Nur mit vollkommen intakten Mechs in den Kampf gehen, alles andere grenzt an Todessehnsucht. vv

## Deathreck

Siegfried Bolz aus Ehingen/Donau hat ein paar Tips, wie Ihr möglichst elegant die Wagen Eurer Konkurrenten demoliert. Am Anfang am besten den "Crusher" oder den "Pitbull" auswählen. Dazu die Engines Class 2. und ein bißchen Munition fürs MG. Beim Full Circuit Run wäre es noch angebracht, die Ramspikes Class 3. zu kaufen. Nach dem Start den Wagen gleich bewegen, um die anderen Wagen mit den Ramspikes zu beschädigen. Springt die Ampel auf grün, sofort losfahren und die Waffen (Laser, Missiles...) aktivieren. Ist Euch die Strecke zu hart, gleich den Autopiloten einschalten. Ist ein gegnerischer Wagen noch ein Stück entfernt, versucht ihn mit dem Laser auszuschalten. Im Nahkampf hat sich das MG bewährt. Verfolger werden mit Minen oder Caltrops bekämpft. Terminator Warning: Falls die Schrift erscheint, in den Straßengraben fahren und warten, bis der Terminator vorbei ist.

vv

## Trucking

Fried Jürgen aus Linz hat einen Tip für das Stategiespiel "Trucking". Man sucht sich zuerst irgendeinen Standort aus. Dann kauft man einen LKW (am besten einen Street-Master) und so viele Dieselmotoren wie möglich. Nach dieser Aktion drückt man so lange das Feld "Weiter", bis man einen Kontostand von minus 150.000 DM hat. Jetzt den LKW so schnell wie möglich verkaufen. Dann drückt man noch einmal das Feld "Weiter". Nun erhält man die Rückmeldung "Division by Zero". Man drückt das "OK"-Feld und holt das Spielfeld wieder hervor. Ein nochmaliges Drücken von Feld "Weiter" verursacht wieder die gleiche Rückmeldung. Zusätzlich erscheint die Meldung "Overflow". Nun wieder "OK" drücken und den Spielbildschirm aufrufen. Siehe da, der Kontostand hat sich wunderbar vermehrt. Ob das bei meiner Bank wohl auch klappt? vv



## POKE-ECKE

### Turrican (Amiga)

Matthias Reichert aus Neumünster schickte uns folgenden vielversprechenden Tip. Wenn Ihr bei "Turrican" in der High Score-Liste "Bluesmobil" eingibt, dann habt Ihr 99 Leben und 500 Granaten und Minen zu Verfügung. Probiert auch einmal folgende Dinge aus: "Stefan Tsouparidis", "Willi Baecker", "Achim Moller", "Manfred Trenz", "Andreas Escher", "Julian Eggebrecht", "Chris Huelsbeck" (mit 2mal Spacel), "Teut Weidemann", "Jake und Elwood", "Janis Liepa", "Hans Jürgen Gral", "Thomas Engel", "Rene Henke", "Klaus Ochendaiki", "Robin Wunderlich" und "Lutz Osterkorn". Besitzer eines Amiga 2000 C sollten einmal "Gimme NTSC" eingeben. Mit "Gimme Pal" wieder zurückschalten. **vw**

### Astro Marine Corps (Amiga)

Kai Schilling aus Lütjenburg hat einen Cheat zu "Astro Marine Corps" anzubieten. Bei diesem Spiel ist es ja möglich, durch Drücken der Taste "F6" einen Code einzugeben, um in höheren Leveln zu beginnen. Hier nun die Codes für die einzelnen Level:

Level	Code
2	Nostramo
4	Discovery
6	Enterprise
8	Dagobah
10	Replicant
12	Krull
14	Metropolis

**vw**

### Starflight I (AMIGA)

Bevor Euch das Endurium ausgeht, solltet Ihr einmal den Tip von Sebastian Imbusch aus Mettmann versuchen. Ihr klickt Euch ins Cargo und anschließend ein Doppelklick auf Fuel. Auf die nachfolgende Frage mit "No" antworten und

dann so viele Neunen wie möglich eingeben (dann Return). An Treibstoff sollte jetzt kein Mangel mehr herrschen. **vw**

### Klax (Amiga)

Oberklaxer Bernd Schwarz aus Bad Abbach möchte einen Tip für "Klax" auf dem Amiga loswerden. Man drückt irgendwann während des Spiels die "3" (Nicht die auf dem Zahlenblock!) und schon ist man, nachdem der Bonus abgezählt wurde, im nächsten Level. Das kann man beliebig oft wiederholen und sich dadurch von Warp zu Warp befördern. Wem das immer noch zu langsam geht, der drückt einfach die "4" und kommt so sofort in den 100 und letzten Level. Dort bekommt man nach Erreichen der 250000 Punkte oder erneutem Drücken der Taste "3" einen Bonus von 100000 Punkten und hat "Klax" geschafft. **vw**

### Bombuzal (ST/Amiga)

Markus Meister aus Enderby in Kanada (Power-Grüße über den großen Teich, Markus!) hat sich durch alle Level gebombt und möchte uns die Paßwörter nicht vorenthalten: **vw**

BOMB  
ROSS  
RATT  
LISA  
DAVE  
IRON  
LEAD  
WEED  
RING  
GIRL  
GOLD  
OPAL  
SONG  
FIRE  
LAMP  
TREE  
SINK  
BIKE  
BIRD  
TAPE  
VASE  
PILL  
SPOT  
PALM  
LOCK  
SAFE  
WORM  
NOSE  
EYES  
HAIR  
SIGN  
MYTH

### Spherical (Amiga, ST, C 64)

Damit Eure Kugel möglichst lange heil bleibt, empfiehlt Euch Markus Hasslacher aus Leonberg folgende Paßwörter:

- Paßwörter für 1 Spieler
1. Radagast
  2. Yarmak
  3. Orcslayer
  4. Skyfire
  5. Mirgal

Paßwörter für 2 Spieler

1. Ghanima
2. Glipe
3. Mournblade
4. Jadawin
5. Gumbachamal

**vw**

### Roller Coaster Rumbler

Daniel Meier-Behrmann aus Hamburg hat ein paar Level-Codes für "Roller Coaster Rumbler" anzubieten.

2. Level: AAAGGG
3. Level: ALIENS
4. Level: COFFEE
5. Level: ZARNIE
6. Level: FRIGHT
7. Level: TERRER

**vw**



**Potzdonner!** Es ist kaum zu glauben. Mit Euren Fragen könnten wir ganze Bücher füllen. Uns bleibt nichts anderes übrig, als unseren Doktor mindestens zehnmal zu klonen, damit er die ganze Arbeit schafft. Ihr dürft nicht vergessen, daß der alte Herr nebenbei auch noch mit Starkiller auf Tour muß. Werdet also bitte nicht ungeduldig. **vw**

### Die Antwort zu Police Quest 2

Martin Lammer aus Eggersdorf in Österreich kann Son Nguyen mit dem lästigen Bains helfen. Zunächst muß man im Police Office die Pistole justieren. Das funktioniert wie folgt: Man geht zum Schießstand und verlangt die Gehörschützer "Take Protector". Nun kann man in eine freie Kammer gehen und sich einschließen. Man schaut sich die Zielscheibe an und justiert seinen Revolver. Das macht man so lange, bis man ein paar Punkte erzielt hat. So ausgerüstet kann man Bains bequem in die Flucht schlagen. Man muß ihn nämlich gar nicht erschießen. Er flüchtet mit seinem Auto. Nummernschild anschauen! Erst am Ende des Spiels, in der Kanalisation von Steelton, kommt es zum großen Showdown. Deshalb immer auf eine feinstierte Pistole achten. **vw**

### Drakkhen

Mark Brockhage aus Kirkel hat zwar den Brunnen im Schloß von Prinz Haagkghen gefunden, weiß jetzt aber nicht mehr weiter. Hat jemand einen Tip, wie Mark in den Brunnen steigen kann? **vw**

### Die Antwort zu Enchanter

Endlich kann Deborah Hof (Frauen-Power an die Spielkonsole!) aus Seligenstadt geholfen werden. Sie saß im "Enchanter"-Labyrinth fest und ist auf der Flucht vor dem bösen Terror. Matthias Drees aus Warendorf kann unserer Heldin helfen.

Das Labyrinth ist in verschiedenen Räume aufgeteilt, die auf der Karte mit unterschiedlichen Buchstaben bezeichnet sind. Ziel ist es, den Zauberspruch zu bekommen, der auf einer Schriftrolle im Raum P versteckt ist. Dazu muß aber erst der böse Terror, der in diesem Raum eingeschlossen ist, verschneit, aber auf keinen Fall befreit werden. Im Labyrinth können zwischen den verschiedenen Räumen, mittels der Karte und des Bleistiftes/Radiergummis, Verbindungen geschaffen und wieder aufgelöst werden. Am besten begibt man sich mit den beiden

Utensilien in Raum B des Labyrinth. Dann entläßt man den bösen Terror in den Tunnelkomplex K-J-V-F durch Schaffung eines Ganges von Raum P nach Raum F (Draw a line from P to F).

Nach der Warnung von Belboz muß dieser Gang sofort wieder entfernt werden, damit der böse Terror nicht zurück kann (Erase the line from P to F). Danach wird die Verbindung zwischen Raum M und Raum V entfernt, so daß der böse Terror nun im Tunnelkomplex K-J-V-F eingeschlossen ist (Erase the line from M to V). Jetzt muß lediglich noch der eigene Zugang zum Raum P ermöglicht werden (Draw a line from M to P).

Nun kann man direkt über die Räume R und M in den Raum P gelangen, die Schriftrolle aufnehmen und denselben Weg zurück in den Raum B nehmen. Den folgenden Fluch des bösen Terrors kann man um so mehr genießen, da man nicht nur die Schriftrolle, sondern auch noch 50 Punkte auf seinem Konto verbuchen kann. **vw**

## F-16 Combat Pilot

Thomas Filser aus Igling hat eine Frage zum Flugsimulator "F-16 Combat Pilot". Er möchte nach einer Mission den Tower anrufen. Wie kann er den UFCP-Mode wechseln?

## Starflight II

Andreas Morlo aus Großrosseln ist im Weltraum verschollen. Das heißt er hat eine dringende Frage zu Starflight II. Es lief alles ganz gut, bis er das Rätsel der Dweenle der Vergangenheit über das Versteck des Key-Transmitters, zu den Halls of Memory, in Erfahrung brachte. Den ersten Teil des Rätsels konnte er noch lösen (die Welt der Humming Stones befindet sich im Sternsystem 106/14). Der zweite Teil jedoch, der Platz, wo der Transmitter die Humming Rocks erwartet, ist nicht auffindbar. Zuerst dachte er, er sei im Gebiet der NgKherAhria, aber nachdem er dort sämtliche Plane-

ten in allen Sternensystemen abgesucht hat, geht ihm langsam die Geduld aus. Wer kann ihm helfen? **vw**

## Die Antwort zu Rock'n Roll

Frank Dahl aus Brücken beantwortet die Fragen von Harald Preger aus Karlsruhe aus der letzten Ausgabe.

Um eine Bombe für Level 7 zu bekommen, muß man erst in Level 27 auf der letzten Plattform die vier kleinen Kugeln von der Ebene stoßen. Und zwar so, daß sie in die vier Himmelsrichtungen vom Zentrum der Plattform wegzeigen. Man erhält einen "Secret Warp" zu Level 7. Setzt man in Level 7 die Bombe ein und stößt auf der dortigen Plattform die beiden kleinen Kugeln nach rechts und links hinab, erhält man einen geheimen "Warp" zu Level 30.

Ist man in Level 15, in der Arena mit der grünen Tür, eingeschlossen, muß man nur solange über die brüchigen Platt-

formen rollen, bis alle verschwunden sind. Schon taucht der grüne Schlüssel auf. **vw**

## Ultima V

Guido Möbus aus Remscheid und Henning Maruhn aus Düsseldorf haben Fragen zu Ultima V. Wie kommt man an die "Wooden Box" in Lord British's Private Chamber, die dort in einem Geheimgang versteckt sein soll? Wo kann man seine Party stärker machen, nachdem man einen neuen Level erreicht hat? Das gilt übrigens auch für alle anderen Eigenschaften. Im letzten Level des Dungeons "Decelt" im letzten Raum befindet sich eine Mauer genau zwischen Leiter und Ausgang. In die Unterwelt kommt man mit "Des Por". Aber wie kommt man wieder hoch? Durch die Steinmauer ist kein Durchkommen. Andere Wege gibt es auch nicht, da man direkt aus der Unterwelt in diesen Raum kommt. Wie überwindet man diese Barriere? **vw**

SEIT JAHREN IHR GROSSER SPEZIALVERSAND FÜR VIDEOSPIELKONSOLEN!



Core Grafx  
Super Grafx  
CD-ROM  
"Handy Engine" Handheld

SNK

NEO GEO

Sind auch Sie vom "Konsolen-Fieber" befallen?

Wir haben das Gegenmittel!

Was bieten die einzelnen Systeme?  
Welche Spiele, welches Zubehör gibt es?  
Was ist der Unterschied zwischen PAL und RGB?  
Wo bekommt man brandaktuelle Neuheiten supergünstige Gebrauchsartikel Sonderangebote. Spezialzeitschriften und und und

Antworten auf diese und viele andere Fragen gibt unser neuer **kostenloser** und **unverbindlicher** Gesamtkatalog mit vielen Fotos. Heute noch anfordern!

Oder für Sofortinformation rufen Sie uns einfach **0 53 24 / 20 01** an

SEGA

16-bit MEGA DRIVE/GENESIS  
Master System  
Game Gear Handheld

LYNX  
ATARI

Nintendo

Game Boy



Ihr Videospiel-Spezialversand: WWW-COMPUTERVERSAND THOMAS MUST  
Postfach 1217 33672 Wittenburg 1 Telefon (0 53 24) 20 01



Alle Preise sind in DM. Preise und Eigenschaften sind ohne Gewähr. Das Internetrechtlich geschütztes Recht der Bundesrepublik Deutschland ist durch das Urheberrecht geschützt. Änderungen und Irrtümer vorbehalten.





## California Games (Lynx)

Gunnar Hillebrecht aus Wenden hat einen Tip, mit dem man sich das Kunstfahren mit dem Skateboard stark erleichtern kann. Wählt die Disziplin "Halfpipe". Wenn sich der Fahrer in Bewegung setzt, drückt man <OPTION 2>. Das Bild wird nun an den Fahrer herangezogen. So sieht man entweder die ganze U-Rampe oder nur einen Teil davon. hf

## Zoom (Mega Drive)

Norbert Eschrich aus Stuttgart spielte fleißig Zoom und schickte uns seine Erfahrungen mit den verschiedenen im Spiel vorkommenden Objekten und Gegnern (siehe Tabelle). Außerdem fand er noch ein Musik-Menü heraus. Dazu drückt man im Auswahlmene das Joypad nach oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, und dann Knopf <A> und <B> drücken. Mit <SAVE> kann man außerdem das Demo-Spiel nachspielen.

Nach dem Durchspielen der Runden 1 bis 6 sollte man unbedingt weiterspielen. Danach gibt's die gleichen Runden noch mal, allerdings viel schwerer. Den Schwierigkeitsgrad erkennt man an der Farbe von "Stage...". Normal ist dies grün, nach dem Durchspielen rot. Viel Spaß. hf

Gegenstand	Bedeutung
Weiße Feder	Zerstört sofort alle Feinde und das Spielfeld
Uhr	Der Gegner bleibt für eine gewisse Zeit bewegungslos
Charme	Verringert die Geschwindigkeit der Spielfigur
Pilz	Gibt Geschwindigkeit wieder zurück
Seestern	Wirkt zufällig wie Feder, Uhr oder Pilz
Bonbon	50 oder 100 Punkte
Blume	Solange die Spielfigur blinkt, ist sie unverletzlich
Banane	Die Gegner werden langsamer
Spieler	Er frißt den Farbrand auf. Wenn das Spielfeld blinkt, macht das aber nichts

Zoom-Gegner und Objekte

## Splatterhouse (PC-Engine)

Auch für dieses Spiel hat Michael Bork aus Düsseldorf einen Tip parat. In das Level- und Musikmenü kommt man, indem man im Titelbild einmal <RUN>, dreimal <SELECT> und dann das Steuerkreuz nach oben drückt. Mit <SELECT> wählt man die entsprechende Funktion aus. Mit <RUN> wird dann gestartet. hf

## Formation Soccer (PC-Engine)

Ulrich Onischke aus Berlin spielte leidenschaftlich gerne das Fußballspiel (passend zur WM). Er trat die deutsche Mannschaft schon mal im Voraus durch 15 Spiele. In der Tabelle findet Ihr die Paßcodes zu den verschiedenen Levels. Ulrich hat aber auch ein paar Tips, mit denen man die Gegner an die Bandenwerbung spielt.

### 1. Variante

Man läuft mit dem Ball am Fuß diagonal auf den Strafraum zu und zieht den Torwärt damit in die kurze Ecke. Etwa auf der Höhe der Strafraumgrenze zieht man den Ball aus der Drehung flach und hart ins lange Eck (siehe Skizze 1; Joypad nach links oben). Das klappt natürlich auf beiden Seiten.

### 2. Variante

Flügelauflauf und ungefähr an der Strafraumgrenze gerade Flanke nach innen. Dann Kopfball- oder Volleyabnahme ins kurze Eck (Joypad nach oben) oder ins lange Eck (Joypad nach links oben). Siehe auch Skizze 2.

### 3. Variante

Gerade flanken aus dem Mittelfeld an den Elfmeterpunkt. Dann Kopf oder Volley ins linke oder rechte Eck (siehe Skizze 3).

### 4. Variante

Schräge oder angeschnittene Flanke aus dem Mittelfeld

kurz vor den 16-m-Raum. Dann einen saftigen Volleyschuß ins kurze oder lange Eck (Skizze 4).

### 5. Variante

Eckbälle dicht vors Tor. Dann Kopf- oder Volleyball vor allem ins kurze Eck.

### 6. Variante

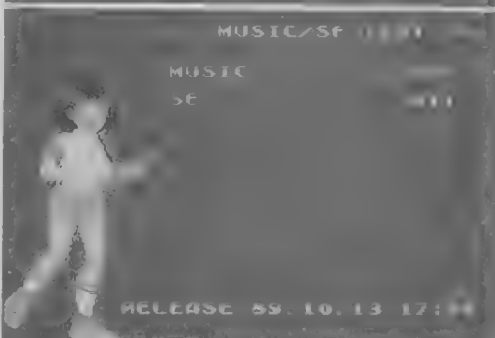
Spurt mit dem Torwart bis zur Mittellinie und langer Schlag in den 16-m-Raum. Dann wie gehabt Kopf- oder Volleyball. hf

## Cybercore (PC-Engine)

Michael Bork aus Düsseldorf entdeckte einen Paßwortmodus bei Cybercore, mit dem man alles Mögliche anstellen kann. Im Titelbild aktiviert man den Modus durch Joypad nach links und Knopf <II>. Dann gibt man eines der Paßwörter aus der Tabelle ein und löst die entsprechende Funktion durch Knopf <II> aus. hf

Paßwort	... hat folgende Wirkung
YANDI	Mehr Sondersymbole
HIGHPIN	Höherer Schwierigkeitsgrad
SCSI	Musik- und Soundmenü
MIKARIN	Unverwundbarkeit (mit Bedacht verwenden)
IRO	Testbild
MAI	1. Level (hat wenig Sinn)
EMI	2. Level
YUUMI	3. Level
PERSIA	4. Level
YU	5. Level
MAMI	6. Level
MIHO	7. Level
LALAMOTO	8. Level
SARA	Nachspann
MAKIRIN	Langgezogener Bildschirm
EIKOCHAN	Das seltsame Bildschirmscrolling wird größer
AMI	Volle rote Bewaffnung
RIE	Volle blaue Bewaffnung
NAOMI	Volle grüne Bewaffnung
MIDORI	Volle orange Bewaffnung

Paßwörter für Cybercore



Das ist der Endgegner bei Cybercore (PC-Engine)

**A-1180 Wien, Schulgasse 31**  
**Tel.: 02 22/408 23 35, Fax: 02 22/408 99 78**  
 Ladenverkauf & Versand österreichweit  
 geöffnet Mo.-Fr. 10-12 u. 13-18, Sa 9-12

Soft-Hotline 14-17 Uhr, Telefon 408 23 35

[illegible]

AMIGA-ATARI ST-PC Public Domain

## AD-LIB Komplettsystem

3490.-

...  
samtliche Software lagernd

Solange Vorrat reicht alle Preise in € inkl. 20 % MwSt.  
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten

Großte Auswahl  
prompt lieferbar

### Vorstand je Preiskiste anfordern

## Weltrekordversuch!

**FUN-WARE**  
der Spezialist für Computer  
und Videospiele

**Saga-Mega\* + Spiel: 2.990.-**  
**PC-Engine\* + Spiel: 2.990.-**  
**SNK NEO-GEO, LYNX,**  
**GAMEBOY**  
**IBM, ATARI ST, AMIGA-**  
**Software und Zubehör.**  
**Amiga 512 KB: 1.398.-**  
**IBM-Soundblaster: 3.990.-**  
**Info gegen 5,- OS Briefmarken**

Ladenverkauf: In der Zone, Andechsstraße 85,  
6020 Innsbruck (Autobahnausfahrt Ost), Tel. 0512/ 49 26 26  
Versand Postfach 9116, 6040 Innsbruck.  
Alle Geräte mit \* ohne ETZ und ÖVE

**Geister der Mozartzeit** plus einer Reihe im Film

# GrooveSoft

die Software fuer den richtigen Drive  
Nur Versand Kein Ladenverkauf  
AMIGA only

[illegible]

NEUERSCHEINUNGEN AUF ANFRAGE!

Versandkosten: VK + 4,00 - NN + 6,00

TELEFON 0631-28809

## POWER TIPS

### Kid Icarus (Nintendo)

Paul Kadrawi aus Fürstentfeldbruck lüftete das Geheimnis der schwarzen und blauen Kammern. Zerschießt dazu die Töpfe in folgender Reihenfolge: schwarze Kammer Topf 2, 3 und 4; blaue Kammer Topf 1, 3 und 8. Auf der Skizze sieht ihr die Numerierung der Töpfe.

Herzen	Topfnummer
keins	1
1	6
2	5
3	8

### Blaue Kammer

Herzen	Topfnummer
keins	6
1	4
2	2
3	7

## Schwarze Kammer

Zählt nun die Herzen, die Ihr durch Euer Werk bekommen habt. Je nach Anzahl der Herzen müßt Ihr einen vierten Topf verschießen (siehe Tabelle). Viel Spaß beim Weiterkämpfen!

## Super Shinobi (Mega Drive)

Etwas merkwürdig ist es schon, wenn man zum Obergegner kommt, diesen besiegt und man die geliebte Freundin dann tot vorfindet. Um sie lebend zu befreien, muß man nach einem bestimmten Schema vorgehen. Schnappt Euch die Karte aus **POWER PLAY** 6/90 und spielt den letzten Level folgendermaßen: Wie gehabt läuft man zu Tür 3. Bevor man den Weg durch Tür 5, 14, 22 und 28 fortsetzt, marschiert man jedoch zu den beiden Kisten weiter unten (auf der Karte durch zwei Kreuze markiert). Nachdem man das "POW"-Symbol aufgesammelt hat, aktiviert man den Schutzschirm. Durch das Shinobi-Symbol bekommt man eine weitere Ninja-Magie, die man für den Obergegner braucht. Zurück zur Tür 5 und weiter wie gehabt.

Beim Obergerger muß man das "POW" immer noch haben, sonst war alles umsonst. Sofort den Schutzschirm aktivieren und so nahe an ihn heran wie möglich. Jetzt wird er mit Shurikans, Schlägen und Tritten mißtratiert. Wenn der

Schutzschirm weg ist, einfach weiterkämpfen. Kurze Zeit später müßte der Typ explodieren. Das Vorhängeschloß fällt ab, und man nimmt seine Freundin in die Arme (tolle Endsequenz). Der Tip stammt von Dennis Alexander aus Gelsenkirchen-Horst. **hfr**

### Blue Lightning (Lynx)

Maik Arnelmann aus Herford spielte das Flug-Actionspiel und hat einige Tips für verzweifelte Piloten.

### Level 1: Dog Fight

Die Flugzeuge dürften (noch) kein Problem sein. Grundsätzlich sollte man aber die Raketen für weit entfernte Ziele einsetzen und so viele Gegner wie möglich mit der normalen Kanone erledigen. Wenn die Meldung "X19 Missiles" über das Display flimmert, schießen die Jets mit Lenkaraketen, denen man aber leicht mit "Barrel Rolls" (<OPTION 2> und links oder rechts) ausweicht. Während der Rolle sollte man mit der Kanone raumdeckend die Jets abwehren.

### Level 2: Bombing Run — Paßwort PLAN

Die beste Methode, alle Gegner loszuwerden, ist gleich am Anfang, wenn die Panzer und Schiffe nur als Punkte zu erkennen sind, einen Rundumschlag mit Raketen durchzuführen. Wenn sich die Gegner wehren, ist es für die Raketen zu spät. Dann erwischt man nur noch feindliche Geschosse und verzeuget Raketen. Die übrige Zeit greift man mit der Kanone im Tiefflug an. Noch ein Tip: Hindernisse wie die Säulen im Canyon sollte man sehr spät umkurven. Der Flieger hat einen sehr kleinen Wenderadius, so daß man leicht gegen Säulen fliegt, die schon längst vom Bildschirm verschwunden waren.

**Level 3: Convoys — Paßwort**  
**ALFA**

Nach der Meldung "Convoy sighted" taucht man in das Tal hinab und richtet man die Kanone so viel Schaden wie möglich an. Erst nach der Meldung "Convoy disabled" geht es zum nächsten Konvoi. Dort warten versetzte Felszüge auf den Spieler. Diese kann man durchfliegen, indem erst ein Ende eines Felsenzugs angefliegen wird (erkennbar an der Lücke zwischen den Felsen) und dort im letzten Moment (!) zur offenen See fliegt.

Die anbrausenden Jets ignoriert man besser, da die Mission nur nach Vernichtung aller Konvois beendet ist.  
**Level 4: Canyon Run — Paßwort BELL**

Der Canyon verlangt dem Spieler einiges an Können ab. Beim Kurvenfliegen sollte man die gleiche Technik wie bei den Konvois anwenden. Die Panzer sollte man besser in Ruhe lassen, da die Strecke schon genug Aufmerksamkeit erfordert. Nur die Panzer, die direkt in der Flugroute liegen, sollte man erledigen. Die Route ist nämlich erst dann beendet, wenn eine bestimmte Menge Panzer erledigt sind.

#### Level 5: Islands — Paßwort NINE

Jetzt kommt wieder eine der einfacheren Missionen. Die Radarstationen auf den Inseln (sie sind weiß) schießt man gleich beim Erscheinen mit den Raketen ab. Dann kommen die Schiffe und Panzer dran, die alle mit Lenkramen schießen. Diesen nähert man sich mit ständigen Barrel Rolls und macht kurz vor den Zielen von der Kanone Gebrauch. Die Flieger ignoriert man.

#### Level 6: Courier — Paßwort LOCK

Bei dieser Mission muß man sich vor den Lenkramen besonders in acht nehmen. Das beste Mittel gegen sie sind wie gehabt die Barrel Rolls, auch wenn es dem imaginären Piloten dabei wahrscheinlich speiübel wird. Offensives Verhalten in dieser Mission führt zu nichts. Statt dessen sollte man den Nachbrenner benutzen und so bis zur nächsten Landebahn flitzen. Darüber fliegt man so tief und gerade wie möglich und steuert nach unten. Dann wieder ab und Barrel Rolls, Nachbrenner... Barrel Rolls, Nachbrenner...

#### Level 7: Top Secret — Paßwort HAND

Sich hier bis zum Radar durchzuschlagen, ist mehr als schwierig. Dafür hat Maik eine nicht ganz faire Methode: Man hält Taste <A>, <OPTION2> sowie rechts oder links gedrückt und fliegt über den Wolken mit soviel Nachbrenner wie möglich. Nach der Meldung "Enemy Radar Lock" fliegt man wieder gen Boden und vernichtet die Radarstation.

#### Level 8: Night Run — Paßwort FLEA

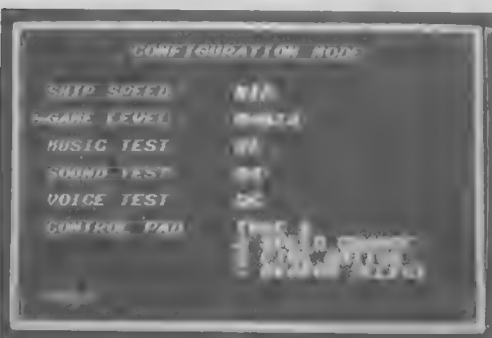
Der Anfang dieser Mission ist nicht schwierig. Man darf allerdings auf niemanden schießen, da man sonst entdeckt wird und keine Chance mehr hat. Bei der Meldung "Attack Radar" greift man das Radar an.

#### Level 9: Battlefield — Paßwort LIFE

Die letzte der Missionen ist von der Aufgabe her einfach: alles abschießen, was nicht blau ist. Im Tiefflug bearbeitet man die grauen Panzer und weicht den Raketen aus. Dazu fliegt man möglichst früh direkt auf den Gegner zu und zerstört mit Dauerfeuer der Bordkanone zuerst seine Raketen und dann ihn selbst. Sollte man dabei ins Kreuzfeuer geraten, helfen Barrel Rolls (den Flieger dabei nach oben ziehen). hf

### Thunderforce III (Mega Drive)

Auch hier gibt's ein spezielles Menü, in dem man sich einige Spielerleichterung verschaffen kann. Drückt dazu im Titelbild alle drei Feuerknöpfe und <START> (siehe Bild). Hier kann man sich auch verschiedene Musikstücke anhören. hf



Das Musik- und Spielmenü von "Thunderforce III" (Mega Drive)

# Karsoft

Jürgen Vieth

## AMIGA

486 Attack Sub. deutsches Handbuch	68.	Indiana Jones (Grafi. Adv.) kpl. dt.	69
A.M.S.: The Game Creator	69.	Italy 1990. deutsche Version	69
Battle Master dt. Anleitung	70.50	Klar. deutsche Anleitung	51
Buckaroo. deutsches Handbuch	69.	Last Ninja II dt. Anleitung	69
Bundesliga Manager kpl. deutsch	58.	Laguna II kpl. deutsch	69
Caliban San Diego. Handbuch deutsch	75.	Leisure Suit 3	69
Champions of Krynn dt. Anlsg.	1 MB 69.	Loom kompert. deutsch	7
Codename: Icarus	1 MB 95.	Manchester United dt. Anleitung	2
Codename: Nemesis	1 MB 95.	Maniac: Mansion kpl. dt.	69
Conquest of Camelot	1 MB 95.	Midwinter. deutsche Version	69
Damocles Handbuch deutsch	69.	Might and Magic II	79
Dragonflight kompert. deutsch	79.50	Norm & South kpl. deutsch	66
Dragon Wars kpl. deutsch	69.	Praxis. deutsches Handbuch	69
Dungeon Master kpl. deutsch	72.50	Police Quest II	69
E-myr Hughes Int. Soccer dt. Anlsg.	67.	Populous dt. Handbuch	69
Elina dt. Handbuch	79.	Populous. Diskdisk (The pr. Lande)	35
Enigma. dt. Handbuch	75.	Rainbow Island dt. Anleitung	64
Fimbo's Quest. dt. Anleitung	69.	Red Storm Rising. Handbuch deutsch	69
F-16 Combat Pilot. dt. Handbuch	67.50	Rings of Medusa kpl. deutsch	72.50
F-16 Falcon dt. Handbuch	79.	Sherman M. 4 Tank. deutsches Handb.	69
F-16 Falcon Mission Deck dt. Hdb.	55.50	SimCity. deutsche Anleitung 512 K	57
F-19 Stealth Fighter. Handbuch dt.	75.	SimCity Terrain Editor dt. Anlsg.	39
F-29 Reliator. dt. Handbuch	64.	Starlight dt. Handbuch	69
Garry's deutsche Handbuch	69.	Ther's Inest Hour. dt. Anleitung	75
Heroes Quest	1 MB 107.	ThunderStrike. dt. Anleitung	79
from T. Desert. dt. Handb.	1 MB 79.	Tie Break kpl. deutsch	72.50
from The Desert. Data disk	39.90	Turmoil. deutsche Anleitung	55
Koch Off II. dt. Version	69.	Ultimate II. deutsche Anleitung	75
Koch Off II. dt. Version	64.	Wall Street Wizard. kpl. deutsch	59
Kings Quest IV	99.	Wings. Handbuch deutsch	79.50
Trapper. dt. Handbuch deutsch	69.	Zak McKracken kpl. deutsch	69

## ATARI ST

Alexander dt. Handbuch	69.	Larry III	65
BattleMaster dt. Anleitung	69.	Last Ninja II. deutsche Anleitung	69
Bloodwych. dt. Handbuch	59.90	Loom kpl. deutsch	70
Castle Master dt. Handbuch	63.	Maniac: Mansion kpl. dt.	69
Champions of Krynn. dt. Anleitung	69.	Master of Handbuch	69
Conquest. dt. Handbuch	69.	North & South kpl. dt.	69
Damocles. Handbuch deutsch	69.	Palais dt. Handbuch	69
Dragon's Breath. deutsche Version	79.	Player Manager dt. Version	55
Dungeon Master kpl. deutsch	69.	Populous dt. Handbuch	69
Crash Strike Back	69.	Populous. Diskdisk (The pr. Lande)	35
Dragonflight kpl. deutsch	79.50	Rainbow Island dt. Anleitung	64
Elia dt. Handbuch	69.	Rings of Medusa kpl. deutsch	72.50
Elina dt. Handbuch	79.	SimCity. deutsche Anleitung	69
E-myr Hughes Int. Soccer dt. Anlsg.	67.	Sherman M. 4 Tank. dt. Anleitung	69
F-19 Stealth Fighter. Handbuch deutsch	75.	Space Ace. deutsches Handbuch	109
F-16 Combat Pilot. dt. Handbuch	67.50	Space Quest III	79
F-16 Falcon dt. Handbuch	74.50	Starlight dt. Handbuch	69
F-16 Falcon Mission Deck dt. Hdb.	55.50	Ther's Inest Hour. dt. Anleitung	75
F-19 Stealth Fighter. Handbuch dt.	75.	Tie Break kpl. deutsch	72.50
F-29 Reliator. dt. Handbuch	64.	STOS - The Game Creator deutsch	105
Fur Meta Planets. dt. Handbuch	67.	STOS - Compler	49
Garry's deutsches Handbuch	69.	STOS - Sprites	199
Klausen kompert. deutsch	69.	STOS - Maelstrom	199
Koch Off II. dt. Version	64.	STOS - Maestro Plus	199
Impetum. Handbuch deutsch	69.	Ther's Inest Hour. dt. Anleitung	75
Indiana Jones (Grafi. Adv.) kpl. dt.	69.	Tennis Cup. dt. Anleitung	69
Italy 1990. deutsche Version	69.	Tie Break kpl. deutsch	72.50
Kaiser. Comp. u. Brinsport	99.	Wall Street Wizard. kpl. deutsch	69
Klar. deutsche Anleitung	51.	Wall Street Editor. kpl. deutsch	69
		Xanadu. dt. Handbuch	69
		X-Out dt. Anleitung	69
		Zak McKracken kpl. deutsch	69

## IBM

A-10 Tank Killer	95.	M.I. Tank. Platoon. dt. Anleitung *	69
Air Transport Pilot (Subgame)	105.	M.I. Tank. dt. Handbuch *	69
Alone *	64.	Mehrheit "San Francisco" *	69
668 Attack SUB *	79.	Maniac: Mansion kpl. deutsch	69
Alexander dt. Handbuch *	69.	Midwinter. deutsche Version *	75
Block Out (Tanks ähnlich) *	69.	Olaf. kpl. deutsch *	129
Buckaroo. dt. Anleitung	69.	Orpheum. dt. Anleitung *	75
Bundesliga Manager kpl. dt. *	69.	Police Quest 2 *	69
Champions of Krynn *	69.	Populous dt. Handbuch *	69
Centurion Def. of Rome dt. (Ans)	69.	Populous. Diskdisk *	36
Codename: Nemesis (Repossession) *	69.	Rainbow Island dt. Handbuch *	69
Conquest of Camelot *	107.	Resolution 101 *	69
Codename: Nemesis *	107.	Rings of Medusa kpl. deutsch *	72.50
Elia *	69.	Samurai dt. Anleitung *	75
Elia Off. kochbuch *	69.	SimCity dt. Anleitung *	69
Flight of the Intruder *	79.	SimCity Terrain Editor *	39.90
F-15 Strike Eagle II *	69.	Space Quest III *	95.
F-16 Combat Pilot *	67.	Starlight *	69
F-19 Stealth Fighter. EGA-Master *	91.50	Street Rod *	55
F-16 Falcon AT u. norm. Vers. je *	95.90	Ther's Inest Hour (Battle of Brit.) *	75
F-16 Falcon AT u. norm. Vers. je *	144.	ThunderStrike. dt. Anleitung	79
F-29 Reliator. dt. Handbuch *	64.	Tie Break kpl. deutsch	69
from T. Desert. dt. Handb. *	106.	Ultimate VI *	69
Heroes Quest *	107.	Waterloo. dt. Handbuch *	72.50
Indiana Jones 500. dt. Anlsg. *	69.	Wall Street Wizard. kpl. deutsch *	69
Italy 1990. deutsche Version *	75.	Wall Street Editor. kpl. deutsch *	69
Jet Fighter. Handbuch deutsch *	75.	Wallpaper. deutsches Handbuch *	69
Klausen kompert. deutsch *	69.	Zak McKracken kpl. deutsch *	69
Kings Quest IV *	95.	Soundblaster. AdLib-kompatibel	439
Leisure Suit Larry III *	107.		
LHX Attack Chopper. dt. Anlsg. *	105.		
Loom. kompert. deutsch *	75.		

\* = Be. Drucklegung noch nicht lieferbar

SPIELLEISTE KOSTENLOS (BITTE UM ANGABE DES COMPUTERTyps)  
 VORRÄTE 4. - UPS-EXPRESS NACHNAHME 9.50 - POST-NACHNAHME -  
 - AUS- UND NUR VORRÄTE -

Rufen Sie uns an: ☎ 021 03-4 2088

ODER SCHREIBEN SIE UNS:  
 POSTFACH 404 • 4010 HILDEN

Kein Ladenverkauf, nur Versand.



## Reinhard Schuster

Amiga AtariST	PS 5	Amiga A
11.00	07/05/87	11.00

Karolinenstraße 71 · Tel. (02305) 74107 · 4620 Castrop-Rauxel

**PLAY**



# Joysoft

ca. 35000 Computerbesitzer erhalten regelmäßig unsere kostenlose Preislise. Sie auch, wenn Sie wollen.

Seit über 5 Jahren sind wir Deutschlands beliebtestes Softwarehaus

## APPRENTICE\*

Amiga ..... 59.90  
Atari ST ..... 59.90  
C64 ..... 34.90

## AMIGA - NEW'S

CARMEN SANDEGO 69.90  
CO. ONE REQUEST 89.90  
CONQUEST OF CAMELOT 89.90  
DAMOCLES\*\* 54.90  
F19 STEALTH FIGHTER\* 79.90  
FUMOS QUEST 64.90  
FLOOD\*\* 69.90  
ITALIA 1990 WINNERS EDITION\*\* 49.90  
LEGEND OF FAERGHAIL\*\* 69.90  
ORIENTAL GAMES\*\* 69.90  
POLICE QUEST II 64.90  
ROKUS SHIFT 64.90  
THUNDERSTRIKE\* 64.90  
UNREAL 79.90

## ATARI ST

CODE NAME ICEMAN\* 89.90  
DAMOCLES\*\* 64.90  
F19 STEALTH FIGHTER\*\* 79.90  
FLOOD\*\* 69.90  
ITALIA 1990 WINNERS EDITION 49.90  
LAST NINJA II\* 64.90  
LEISURE SUIT LARRY III 64.90  
LEGEND OF FAERGHAIL\* 69.90  
LOOM\*\* 79.90  
ORIENTAL GAMES\*\* 69.90  
ROKUS SHIFT 64.90  
THUNDERSTRIKE\*\* 64.90  
TREASURE TRAP 64.90  
Viking Child\* 69.90

## KICK OFF II WORLD CUP\*\*

Amiga ..... 64.90  
Atari ST ..... 64.90  
C64 ..... 49.90

## GLOBAL DILEMMA GUNS & BUTTER

79.90

## PGA GOLF

69.90

## IBM HITS

BAD BLOOD ..... 79.90  
CIRCUIT EDGE ..... 74.90  
EAST VS WEST ..... 89.90  
FLIGHT OF THE INTRUDER\* 79.90  
LAST NINJA II\* 64.90  
LEGEND OF FAERGHAIL\* 69.90  
MANCHESTER UNITED\*\* 64.90  
MIDWINTER\*\* 69.90  
P47 THUNDERBOLT ..... 64.90  
SECRET OF THE SILVERBLADES 74.90  
STARBLADE ..... 64.90  
THUNDERSTRIKE ..... 74.90  
UNS II ..... 79.90  
ZOMBI ..... 79.90

## C64

APPRENTICE\* 34.90  
DE NARD 49.90  
FUMOS QUEST 39.90  
ITALIA 1990 WINNERS EDITION 34.90  
KAX\* 39.90  
MANCHESTER UNITED 39.90  
ORIENTAL GAMES\* 39.90  
POLICE QUEST 39.90  
RICK DANGEROUS II\* 39.90  
RINGS OF MEDUSA 44.90  
SECRET OF THE SILVERBLADE 64.90  
SINAVIT 54.90  
VENDETTA 39.90  
ZOMBI\*\* 39.90

## GAME BOY

Die tragbare Original-Konsole von Nintendo 169.00

Folgende Spiele laufen auf der Game Boy (inkl. 49.90, 2 B. Abweyung Golf, Super Mario Land, Quax, Solar Striker, Tennis).

## Atari Lynx

inkl. Netzer & California Games 389,- DM  
Diverse Spiele lieferbar

## DAS KLEINGEDRUCKTE

Inhalt und Preisänderungen vorbehalten.  
Mit Starchen 1-12 gekennzeichnet. Artikel, wenn bei Drucklegung noch nicht lieferbar, werden jedoch in Kürze einfließen.  
Wir hatten schon ENIGMA, TAUSEND PROGRA...  
Mit Starchen 1-12 Sie vorrätig und können ihnen darum meist schon am gleichen Tag das gewünschte Programm zusenden.

Deutschlands leistungsfähigsten BLITZ-VERSAND erreichen Sie unter der SAMMELNUMMER

02 21 - 44 30 56

Fax: 02 21 - 44 71 61

## POWER TIPS

### Castlevania (Game Boy)

Lars Walter aus Lübeck entdeckte einen geheimen Raum. Geht dazu im zweiten Level nach der Brücke einen Raum nach unten. Laufen dann nach rechts und wieder nach unten. Die Kerzen sollte man dort zerschlagen, woraufhin man ein Kreuz erhält. Laufen dann nach links und werft das Seil runter. Laufen dann schnell bis zum dritten Stein. Dort kommt ein Auge angeschwebt, das man geduckt zerschlägt. Durch die Explosion wird eine Lücke in die Mauer gerissen. Da drin ist die Extra-Höhle. hf

### Trojan (Nintendo)

Oliver Baga aus Bremen spielte fleißig Trojan und entdeckte einiges Nützliches. In Level 1-1 im Untergrund findet man im linken Mauervorsprung drei Mäuse, im rechten gibt's unten ein Herz. In Level 1-2 sollte man über die Kanalführung springen. Dadurch erhält man ein Herz. In der Kanalführung findet man im rechten

Mauervorsprung ein "P". In Level 2-2 sollte man im Wasser sofort mit dem Schwert herumfucheln. Dann erscheinen die Sprungschuhe. Unmittelbar vor Ende des Sees ist noch ein "1 Up" versteckt. In Level 3-2 fährt man mit dem vorletzten Fahrstuhl runter und schlägt mit dem Schwert gegen die rechte Wand. Man erhält dadurch ein Herz. In Level 4-1 findet man über den Gitterstäben ein weiteres "P", daneben ein "S" und rechts oben am Mauervorsprung ein Herz. Im zweiten Untergrund findet man im linken Mauervorsprung drei Mäuse. hf

### Track & Field II (Nintendo)

Uff! Das war eine Arbeit. Marc Wittenauer aus Karlsruhe kam für die 70 Paßwörter an den sieben Spieltagen ganz schön ins Schwitzen. Dafür hat er aber auch jede im Spiel vorkommende Nation berücksichtigt. hf

	II	I	I	I
1. Tag	U.S.A. U.S.S.R. W. Germ. U.K. France	ZR1K*4ZVG BH1K*4Z5G -HL*4Z* 5RLK*4ZAA -H1K*4ZDG	Korea China Canada Kenya Japan	ÄH1K*4Z7G GH1K*4ZLG 7H1K*4ZRG LRL*4Z+G HH1K*4Z6G
2. Tag	U.S.A. U.S.S.R. W. Germ. U.K. France	ZR1KQ3ZVG IH1+Q3Z5A -R1KQ3Z2G WH1KQ3ZTG -H1KQ3ZDG	Korea China Canada Kenya Japan	ÄR1+Q3Z7G GRL+Q3Z1A 7H1+Q3Z1A 1HL+Q3Z+Ä HR1KQ3ZXN
3. Tag	U.S.A. U.S.S.R. W. Germ. U.K. France	PH1+3ZVÄ -R1K*3ZVG VH1+3Z2G WHL+3ZAA 2RLK*3ZDN	Korea China Canada Kenya Japan	ÄR1K*3Z7N GRLK*3Z1G NRL+3ZHG LRL+3Z+N HR1K*3Z6N
4. Tag	U.S.A. U.S.S.R. W. Germ. U.K. France	ZRL+Q4PVA IRLKO4PWA VHLKO4P-A WHL+Q4PTA 2R1+Q4PGG	Korea China Canada Kenya Japan	ÄRLKO4P7G GHLKO4P1A NRLKO4PHG 1R1+Q4P+G RR1KO4P6G
5. Tag	U.S.A. U.S.S.R. W. Germ. U.K. France	ZRLK*4PVG BHLK*4P5G VHLK*4P2G WHLK*4PTG -HLK*4PDG	Korea China Canada Kenya Japan	ÄHLK*4P7G GHLK*4PLG NRLK*4PRG 1HLK*4P+G HLK*4P6G
6. Tag	U.S.A. U.S.S.R. W. Germ. U.K. France	-R1AQ3P-N 5H+PQ3P5G WÄNPQ3P2N KH2AQ3PAG 6RPRQ3PDN	Korea China Canada Kenya Japan	QH2AQ3P7N TRP1Q3PL1 4R-AQ3PHN 5RQ3Q3P+G LR1Q3PX1
7. Tag	U.S.A. U.S.S.R. W. Germ. U.K. France	PHL+3PVA IRLK*4P5G VHLK*3P+G 5R2T5PPT1 2R1+3PGN	Korea China Canada Kenya Japan	TH-A5PPNN 3H2I5PPLN NR2A5PPH1 QR15PPK1 IHQ5PP6G

Paßwörter für Track & Field II

Joysoft finden Sie in

Köln 41  
Gottesweg 157, Tel. 02 21, 44 30 56  
Unsere Schalt- und Versandzentrale  
Köln 1  
Mathiasstr. 24-26, Tel. 02 21/23 95 26  
Unsere Filiale mit Schwerpunkt "Anwender-Soft" wird (fast) immer bei  
Bonn  
Münsterstr. 18, Tel. 02 28/65 97 26  
Düsseldorf 1  
Pempelfortstr. 47, Tel. 02 11/36 44 45

Telefonische Bestellannahme rund um die Uhr. Anruf genügt.  
Lieferung per Nachnahme, Elpost-Service und Sicherheitsverpackung auf Wunsch.



Spielerherstellern zu besonderen Programmen herausgebracht werden. In der Regel gibt es diese Büchlein für Rollenspiele und Adventures.

Normalerweise kosten die Clue Books ein Heidengeld und sind zudem in Englisch geschrieben. Oft geben die Bücher keine haarkleine Auflösung eines Puzzles, sondern umschreiben die Lösung in spannender und unterhaltender Romanform. mh/vw

#### Die Stadt Tundara

Tundara ist eine einsame und geheimnisvolle Stadt mitten in der bitterkalten Eistundra von Cron. Terrorisiert von verschiedenen Schneeebestien, hat Tundara einen gefährlichen Außenbezirk und eine eher konservative, aber sichere innere Stadt. Gerüchte von gefährlichen Experimenten in dem äußeren Bezirk sind überall zu hören. Diese tödliche Stadt hat eine eigenartige Rechtsauffassung, die unbedingt beachtet werden sollte.

#### Die Höhle unter Tundara

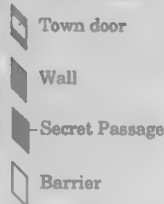
Diese Caverne dient den Bewohnern von Tundara als warmes Plätzchen, wenn die Stadt von harten Eistürmen geplagt wird. In vier große Bereiche unterteilt, sorgt eine mystische Maschine für den freien Zugang in jeden der Teile. Viele einzigartige und kuriose Ge-

Weiter mit der Übersetzung der Clue-Books zum Mammut-Rollenspiel Might & Magic II.

# Might & Magic II (Teil 2)

#### Führer durch Tundara

1. Tundaran Arms Inn
2. White Dove Tempel
3. Enhancement Center
4. Thundrax Weaponry
5. Lucky Dog Salon
6. Mystical Mage Gilde
7. La Porte
8. Polar Passage Portal
9. International Market
10. Saracen's Denial
11. Columbus Sextant
12. Eingang zur Höhle
13. Ausgang in die Wildnis



genstände sind hier zu finden, einige brauchbar, andere tödlich. Viele Informationen über

die Fundorte mächtiger Gegenstände und Zaubersprüche sind ebenfalls hier zu finden.

#### Die Stadt Vulcania

In dieser sehr, sehr heißen Stadt überleben nur die härtesten Burschen. Vulcania wird von vielen Kriegeren besucht. Diese Stadt der Söldner ist auf einem aktiven Vulkan gebaut worden. Abenteurer werden angewiesen aufzupassen, welche der zahlreichen Türen sie öffnen. Es könnte sein, daß den Unvorsichtigen sonst heiße Lava entgegensprudelt. Besucher sollten sich das Stadtzentrum mit den sehenswerten Statuen anschauen, ebenso wird ein Besuch in der sog. "Wild Section" empfohlen.

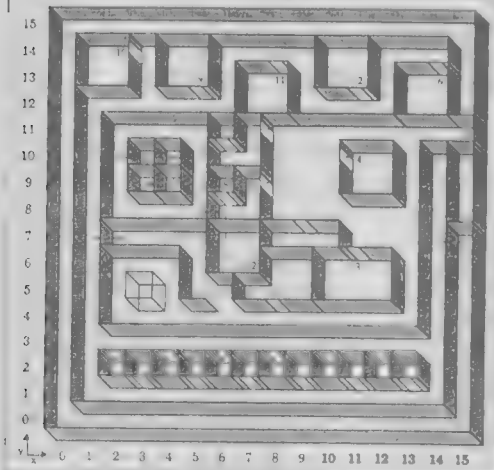
Für militärische Zusatzskills, bietet diese Stadt eine unvergleichliche Auswahl.

#### Führer durch Vulcania

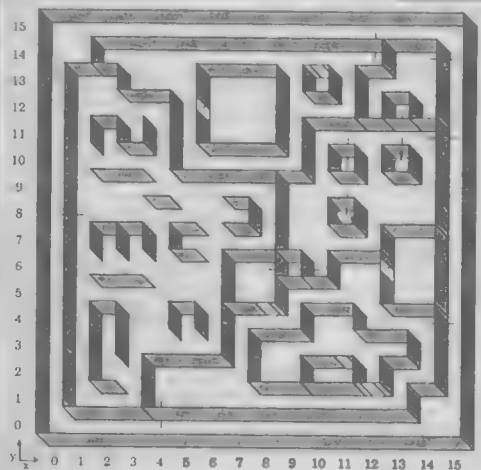
1. Hotel Four
2. Vulcan Tempel
3. Training Academy
4. Bestway Blacksmith
5. Belintra's Bar
6. Blackrock Mage Guild
7. Vulcania Transport
8. Vulcania Export & Co.
9. Lava Locksmith
10. Proficiency Expert
11. Disembowments R Us
12. Sergeant Pain School
13. Element Statuen
14. Eingang zur Caverne
15. Stadttor

#### Die Höhle von Vulcania

Diese Höhle unter der Stadt Vulcania ist ein wahrer Test für Ausdauer und Fähigkeiten.



Die eisige Stadt Tundara



Die warme Höhle unter Tundara

# IHRE VIDEOSPIELE - SPEZIALISTEN

## PC ENGINE

bereits mehr als 120  
verschiedene Spiele  
lieferbar z.B.

Atomic Robokid  
Barunba  
Behall  
Blue Blink  
Blodia  
Cyber Core  
Darius  
Devil Crush  
Download  
Dragon Spirit  
Dondokodon  
Dungeon Explorer  
Fantasm Soldier  
Formation Soccer  
Ghouls'n Ghosts  
Golden Axe  
Grand Grand  
Image Fight  
Monsterlair  
Lode Runner  
Maniac Pro Wrestling  
Ninja Spirit  
Paranola  
PC Kid  
Power Drift  
Puznic  
Rastan Saga  
Shanghai II  
Sindibad  
Splatter House  
Super Star Soldier  
Tiger Heli  
Velques  
Xevious  
Y's I & II

## MEGA DRIVE

bereits über 30  
verschiedene Spiele  
lieferbar z.B.

Afterburner  
Basketball  
Batman  
Columns  
Cyber Ball  
E' Swat  
Forgotten Worlds  
Ghost Busters  
Ghouls'n Ghosts  
Golden Axe  
Herzog Zwei  
Hurrican  
Ken North  
New Zealand Story  
Phantasy Star II  
Phellos  
Rambo III  
Super Hang On  
Super Master Golf  
Super Monaco GP  
Super Shinobi  
Super Thunderforce III  
Tatsujin  
Vermillion  
Whip Rush  
World Cup Soccer

## NEO GEO

Neuheiten:

Cyberlip  
Ninja Combat  
Riding Hero

## GAMEBOY

bereits über 60  
verschiedene Spiele  
lieferbar z.B.

Batman  
Blodia  
Bomber Boy  
Castlevania  
Cosmotank  
Double Dragon  
Flappy Special  
Flipull  
Ghostbusters  
Hyper Lode Runner  
Matchmania  
Mickey Mouse  
Monster Lair II  
Motocross  
Monster Truck  
Moto Cross  
Nemesis  
Penguin Land  
Pinball 66  
Pipe Dream  
Power Mission  
Puzzle Boy  
Puzzle Road  
Q - Billio  
Quarth (Blockhole)  
Shanghai  
Snoopy  
Sokoban  
Space Invaders  
Super Mario Land  
Tasmania Story  
T.Mutant Ninja Turtles  
Volleyfire  
Way of Stones  
Zoids

## CWM, Thomas Must

Wülperoder Str. 1  
3387 Vienenburg 1  
Tel.: 05324/2001  
Fax : 05324/1851

## EC Electronics GmbH

Boschetsrieder Str. 28  
8000 München 80  
Tel.:089/7231025  
Fax : 089/7231026

## Data Team

Friedr. Schneider Str. 6  
6500 Mainz 1  
Tel.: 06131/53753

## Dynatex

Natorper Str. 6  
4755 Holzwickede  
Tel.: 02301/4134

## EC Electronics GmbH

Kieler Str. 425  
2000 Hamburg 54  
Tel.: 040/543010  
Fax : 040/5404933

## Magic Computerspiele

Trierer Str. 110  
8500 Nürnberg  
Tel.: 0911/48871  
Fax : 0911/486091





# Teil 1

Für alle Gralsjäger haben wir hier einen feinen Leckerbissen — den "Players-Guide" für das Sierra-Adventure "Quests of Camelot: the Search for the

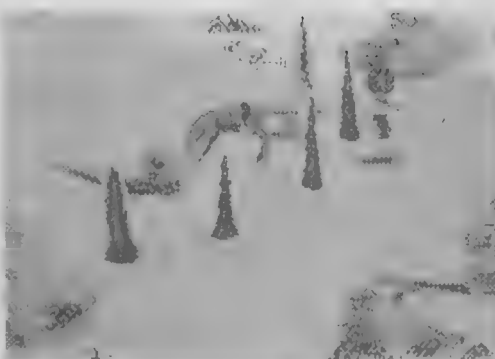
Grail". Hans Weiss aus Wien hat Arthur durch seine Abenteuer begleitet und seine Ergebnisse aufgezeichnet. Wir wünschen Euch bei der Gralsuche viel Spaß. mh/vw

## Das Schloß Camelot

Ihr beginnt Eure Reise in der heimischen Burg von König Arthur — dem sagenhaften Schloßchen Camelot. Bevor Arthur auf seine gefährliche Suche geht, muß er sich natürlich entsprechend neu einkleiden. (Im Sonntagsanzug ist so ein Abenteuer mit Sicherheit nicht ganz so angenehm.) Also müßt Ihr in des Königs eigener Kammer die Kleidung wechseln und die Geldbörse auf dem Tisch einsammeln. Mit dem neuen Outfit begibt sich Arthur zu seinem Schatzmeister, um die noch leere Geldbörse zu füllen. Gold, Silber und Kupfer werden noch bitter benötigt, also vergeßt nicht die dicke Brieftasche wieder mitzunehmen. Der nächste Gang führt Arthur zu seiner treusorgenden Ehegattin Gwenhyver. Zum Abschied sollte Arthur ihr einen dicken Kuß verpassen, nach dem Freund Launcelot fragen und die Rose vom Busch pflücken.

Arthur wäre kein freundlicher König, wenn er nicht vor der Abreise in der Burgkapelle beten würde. Beide Götter, der christliche und der keltische, hören aber nur Gebete, die mit gebeugten Knien vorgetragen werden. Außerdem erteilen die ach so geistlichen Burschen nur wichtige Hinweise, wenn eine kleine Gebühr entrichtet wird. Arthur muß je ein Goldstück opfern — mit weniger geben sich diese Herren nicht zufrieden. Danach könnt Ihr Arthur erneut in die Schatzkammer begleiten, um die Börse wieder füllen zu lassen. Aber obacht, sobald Ihr dem Schatzmeister die Börse gegeben habt, leert er diese wieder. Ihr müßt also nochmal um alle Geldsorten bitten.

Der letzte Weg vor der Abreise führt zum alten Zauberer Merlin, der in seinem Turmge-



Diese Steine stellen dem armen Arthur fiese Ratsel



Im Eispalast der Herrin vom See

mach über irgendwelchen Mysterien brütet. In dessen Rumpelkammer sollte sich Arthur die Schriftrolle auf dem Tisch und die Karte an der Wand einmal genauer ansehen. Danach kann Arthur die schmutzige Schatztruhe öffnen und das Angebot von Merlin annehmen. Arthurs Weisheitspunkte-Konto erhöht sich übrigens, wenn er Merlin viele Fragen stellt. Wer die anderen Gegenstände in Merlins Kammer genauer untersucht oder sogar berührt, kann sich mit einer höflichen Entschuldigung galtant aus der Affäre ziehen.

Im Vorhof zum Burgtor steht nicht nur ein feines Pferd und ein Packesel, sondern die Wache, die links unten steht, ist relativ geschwätzig. Am besten fragt Arthur diesen Wachposten über Galahad aus. Das Pferd ist übrigens sehr eigen, es läßt sich nur von der linken Seite besteigen.



GESUCHT

AR  
GR  
G

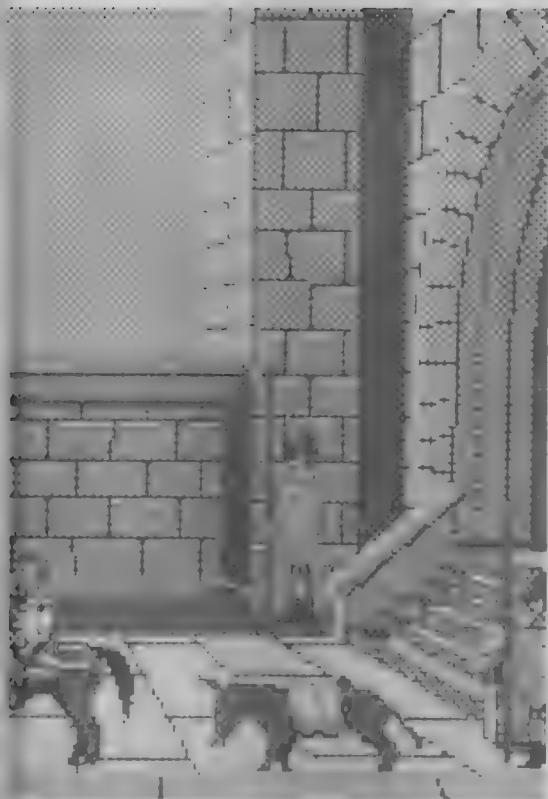


Im Burghof von Camelot findet Arthur

## Lady of the Lake — Ot Moor

Mit den Informationen von Gwenhyver gewappnet, begibt sich Arthur zur Herrin des Sees, der im Ot Moor liegt. In dem hohen Norden ist es bitterkalt, und der See ist gänzlich zugefroren. Leider ist das Eis ziemlich brüchig, und ohne besonderen Schutz fällt Arthur in ein Eisloch. Sobald Arthur am Rande des Sees angelangt ist (drittes Bild), muß er den Zauber der Rose beschwören. Daraufhin erscheint ein fischer Wirbel aus Rosenblättern. Hält sich Arthur in diesem Wirbel auf, kann er ungehindert den See überqueren. Am besten läuft Arthur übrigens, wenn die Geschwindigkeit der Spielfigur auf langsam geschaltet ist.

Im Schloß der Lady angekommen schaut man sich erstmal genüßlich um und betrachtet dann die Herrin und Launcelot etwas genauer. Um aus



sein Pferd und ein Maultier

dem eisigen Verlies wieder herauszukommen, spricht man die kalte Dame höflich an. Wieder bei den beiden Reittieren angelangt, kann die Suche nach dem, von der Eis-Lady gewünschten Objekt der Macht losgehen.

#### Glastonbury Tor

Glastonbury ist das nächste Reiseziel von Arthur. Dem Fabelwesen, das aus dem Schrein unter lautem Gekreische hervorhüpft, sollte Arthur eine Kupfermünze zur Beruhigung geben. Ohne die Spende eines Kupferstücks klagt der Fiesling alle Silber- und Goldmünzen aus der Börse. Also lieber klein beigeben.

Dem armen Jägersmann überreicht Arthur ebenfalls ein Kupferstück, was wichtig fürs Seelenheil von Arthur ist. Arthur kann dem Jäger über Glastonbury einige Informationen entlocken und sollte danach mit einer Silbermünze ein Fell

kaufen. Die tolle Lanze, die der Weidmann in seiner Obhut hat, bekommt Arthur gegen die Spende eines Goldstückes.

Hinter dem Bild, in dem Arthur den Jäger getroffen hat, warten drei dicke Wildschweine auf ihn. Im Gegensatz zu Obelix, der die wohlschmeckenden Tiere mit der blanken Faust erledigt, muß Arthur die geborgte Lanze zu Hilfe nehmen. Nach dem Schlachtfest findet Ihr in dem nächsten Bild einen Raben, den Arthur ansprechen kann. Auf die Frage antwortet man natürlich mit "Ja". Den Ärmel sollte Arthur einstecken und sich den Ritter auf dem Stein genauer anschauen. Da Arthur ein nobler König und kein Kleingärtner ist, läßt er die verlockenden Pilze, wo sie sind. Die Gewächse schmecken nicht, sondern sind absolut tödlich.

Im nächsten Bild trifft Arthur auf den ominösen schwarzen

## ! Lösungsservice Berry!

! Neu und Brandheiß!

### KOMPLETTLÖSUNGEN + PLÄNE:

- ★ Dragon Wars
- ★ Bloodwych I
- ★ Hillstar
- ★ Pool of Radiance
- ★ Champions of Krynn

- ★ Dungeon Master
- ★ Chaos strikes back
- ★ Xenomorph
- ★ Ultima III-V
- ★ Ultima VI
- und viele andere  
(Liste anfordern)

Demnächst:

Night and Magic II, Secret of the Silver Blades (Vorbestellung möglich)

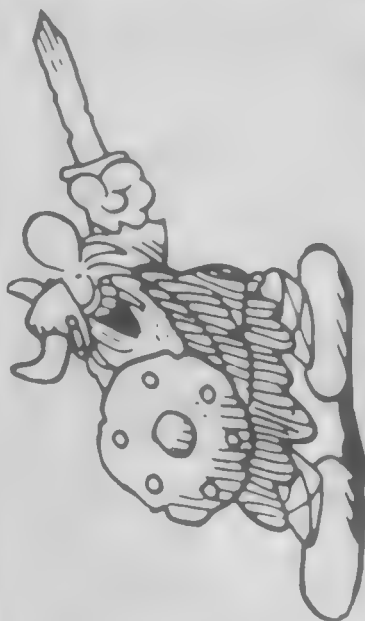
Preise für Kpl. Lösungen inkl. detail. Pläne DM 25 zuzügl. Versandkosten NN DM 6. Vork. VS DM 3  
so 2 Kpl. Lösungen mit Pläne keine Versandkosten

Bestellung rund um die Uhr bei

**Lösungsservice RICHARD BERRY**  
Poppenreuther Str. 3, 8510 Fürth

Tel.: 0911/795102

© by KINGSOFT



HÄGAR KOMMT!

### SCHAU BEI "WORLD OF WONDERS" MAL REIN!

TITEL	PP/600	C-64 (C)	C-64 (D)	AMIGA	BT	PC	! ACHTUNG!
Apprentice II	34,90	44,-	44,-	44,-	44,-	44,-	Preis reduziert 90,00 DM
...	...	...	...	...	...	...	VERSAND- + FR. (06196/82467)
...	...	...	...	...	...	...	MO-FR 14-21 UHR SA 9-14 UHR
...	...	...	...	...	...	...	Kostenlos anstelle Pre-sister anfordern!
...	...	...	...	...	...	...	WORLD OF WONDERS HÖHNSTRASSE 31 6231 SCHWALBACH
Andere Spiele und Systeme auf Anfrage							Händleranfragen erwünscht!
LOSKOSTEN NN + 6,00 DM VK + 4,00 DM							→ TAGLICH NEUHEITEN!
... LÖSUNGEN VORBEHALTEN							

- DIREKTVERSAND M. PREIL -  
Postfach 2070 • 5407 Boppard 1

**Bestell-Tel.: 067 42 / 6 02 33**  
**Bestell-Fax: 067 42 / 67 54**

	Amiga	Atari ST
Adidas Championship	79.	59.
American Dreams	75.	
Cabal	69.	59.
Emlyn Hughes Intern. Soccer	75.	79.
Escape from the Planet	54.	59.
F 29 Retaliator	59.	74.
Hard Drivin	55.	55.
Highway Patrol	70.	75.
Klax	49.	59.
Logo	75.	
Rainbow Islands	69.	59.
Clown o Mania	49.	
Rings of Medusa	64.	75.
Rolling Thunder	34.	
Ringside	24.	29.
Sim City	75.	79.
Sim City - Terrain Editor	49.	
Tie Break Tennis	66.	70.
Untouchables	69.	55.
Welltris	75.	
C 64/D-C 64/Cass.		
Adidas Championship	49.	29.
Bubble Ghost	15.	
Die Fugger	39.	29.
Der Fall Sydney		15.
Emlyn Hughes Intern. Soccer	40.	34.
Escape from the Planet	45.	34.
Hard Drivin	45.	29.
Logo	45.	34.
Rings of Medusa	49.	39.
Klax	45.	29.
Leonardo		14.
Reisende im Wind (m. Comic)		15.
Murder on the Atlantik		15.
Sim City	49.	
PC		
Adventures	3,5/5,25	75.
Castle Master	3,5/5,25	89.
Chicago '90	-/5,25	59.
Rings of Medusa	3,5/5,25	74.
Sim City	3,5/5,25	84.
Sim City Terrain	3,5/5,25	49.
Logo	3,5/5,25	79.
Welltris	3,5/5,25	69.
E.S.S.	3,5/5,25	119.

## Ihr Software-Partner

**GRATIS: 1 Spiele-Farbposter pro Bestellung!**

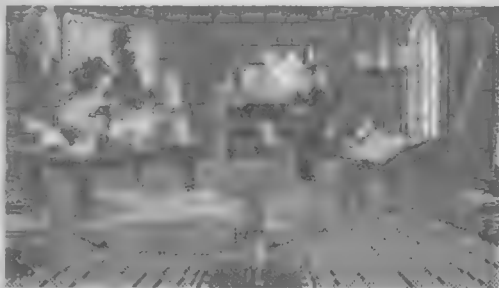
Bestellliste gratis. Bitte System angeben. Alle Preise inkl. MwSt. zzgl. NN-Versandkosten. Bestellzettel noch heute absenden (auf Postkarte geklebt oder im Kuvert).

## Bestellschein

Bittet Sie bitte um die Nachnahme

11

## PLAYERS GUIDE



## Magier Merlin ist recht ratlos

Arthur, der die Wahl gestellt, den edlen Gawain seinem Schicksal zu überlassen und das Weite zu suchen oder einen Längstenkampf auszuleiten, entscheidet Arthur sich selbstredend für den Kampf. Nach dem Kampf, den ihr für Arthur hoffentlich gewonnen haben, findet ihr den bedauernswerten Gawain an einen Baum gekettet. Mit dem scharfen Schwert ist die Kette aber schnell durchtrennt. Da der arme Junge nach der langen Gefangenschaft nicht mehr recht laufen kann, überläßt Arthur Gawain das eigene Pferd und muß nun seine Suche zu Fuß weiterführen.

Im Sinkkreis der Waldhexe angekommen, erscheint diese sogleich und entpuppt sich als eine richtig unsympathische Zeitgenossin. Arthur überreicht dem fieses Mädel aber den seidenen Armel, worauf sich die Hexe in eine gar liebliche Braut verwandelt. Lady Elayne gibt nach der Verwandlung auch sogleich den Altarstein zur Besichtigung frei und verabschiedet sich. Auf dem Stein erscheinen wie durch Zauberhand bei genauerer Betrachtung feine Runenzichen. Das fehlende Wort des Gedichtes heißt: "Riddle".

Nun steht Arthur vor einem sehr schwierigen Problem. Die fünf Steine, die den Eingang zu Glastonbury versperren, sind fünf versteinernde Dichter, die Arthur erst dann passieren lassen, wenn er die gestellten Rätsel gelöst hat. Wer entnervt das Bild verläßt und wieder zurückkehrt, sieht sich neuen Rätseln gegenüber. Insgesamt gibt es 25 verschiedene Rätselfragen, die aber mit einigem Überlegen und guter Kenntnis der englischen Sprache durchaus zu lösen sind. Kleiner Tip: Schaut doch mal bei den Computerspiel-Tips dieser Ausgabe nach.

Nachdem alle erforderlichen Rätsel von Arthur gelöst worden sind, verschwindet die Barriere, und er kann ungehindert nach Glastonbury marschieren.

Der im Anfang so freundliche Mönch wird auf die unachtsame Frage nach dem Brunnen zu einem Berserker und ist nun gar nicht mehr so nett. Der Mönch wird nicht nur furchtbare wütend, sondern teilt sich plötzlich in drei Mönche. Arthur muß nun einen von den dreien mit dem Schwert erschlagen. Paßt aber auf, daß es der richtige ist, denn zwei der finsternen Gestalten sind nur Illusionsbilder. Wenn der Mönch erledigt ist, erscheinen alte keltische Gottheiten. Um dem Bann dieser Burschen zu entkommen, muß Arthur an deren Altar ganze fünf Silbermünzen opfern. Daraufhin gibt's einen Schlüssel, mit dem Arthur das Schloß zur heiligen Quelle öffnen kann. Hier verbirgt sich eine große Gemeinheit, denn das so sehnstüchtig benötigte Objekt der Macht ist durchsichtig und folglich im Wasser der Quelle nicht zu sehen. Wenn Arthur aber mutig in die Quelle greift, ertastet er ein kristallenes Herz, das er natürlich so fort einsteckt. Nur mit dem Kristallherz könnt Ihr mit Arthur Glastonbury verlassen und zum Ot Moor zurückkehren.

Hier angekommen, muß man sich etwas Neues einfallen lassen, um das Eis sicher zu überqueren, denn eine zweite Rose für den schützenden Zauberspruch ist nirgends aufzutreiben. Den Trick, wie Ihr heil übers Eis kommt, verraten wir aber erst in der nächsten Ausgabe.

Hier verlassen wir nun König Arthur auf seiner Suche und lassen ihn bis zur nächsten Ausgabe der **POWER PLAY** verschauen. Dann geht's mit neuen Abenteuern weiter. *mh*



# GALAXY

## PC ENGINE

PC Engine Super Grafx	499,-
Battle Ace	99,-
Grandzoert	99,-
PC Engine Core Grafx RGB	
+ 1 Spiel	399,-
Joyboard XE	149,-
Joyboard PC	799,-
CD-ROM	699,-
Darius***	119,-
Final Zone II***	119,-
Shanghai II*	119,-
Super Military Co.*	119,-
Wonderboy Monster Lair***	99,-
Barabon Man	99,-
Dondokodon	99,-
Down Load*	109,-
Hanric Wrestling	99,-
Ninja Spirit***	109,-
Psychochaser*	99,-
Puzznic**	99,-
Rasten Saga II*	109,-
Sokoban**	79,-
Super Star Soldier***	109,-
Velgues*	99,-
Xenious	99,-
PC Engine Fan	15,-
u.v.a.	

## SEGA MEGA DRIVE

PAL-Konsole + 1 Spiel	399,-
PAL-Konsole ohne Heftzeitl	279,-
Joyboard ST	99,-
Afterburner	99,-
Columns**	99,-
DJ Boy*	99,-
E-Swat	99,-
Ghostbusters**	99,-
Hurricane	99,-
KuJakuoh I**	79,-
Real Sport Basketball**	69,-
Sokoban**	69,-
Thunderforce III***	99,-
Whip Rush*	99,-
World Cup Soccer**	89,-
u.v.a.	

## GAMEBOY

Gameboy (Import)	199,-
Batman**	59,-
Boxing*	59,-
CastleVania**	59,-
Mommsis**	49,-
Pipe Dream**	49,-
Puzzleboy**	49,-
u.v.a.	

## SNK NEO GEO

NEO GEO Konsole	849,-
Memory Card	79,-
Controller	179,-
Nam 1975	449,-
Baseball	449,-
Golf	549,-
Magician Lord	449,-

## ATARI LYNX

LYNX Grundgerät	399,-
Blue Lightning**	69,-
Electrocop	69,-
Gates of Zendokan	69,-
Chips Challenge***	69,-
Gauntlet III	69,-

## COMING SOON TO A PLANET NEAR YOU

Avenger	PC Engine CD
Axis	Sega Mega Drive
Batman	Sega Mega Drive
B.A.T.	Atari ST/Amiga
Battle Command IBM/Atari ST/Amiga	
BSS Jane Seymour	Atari ST/Amiga
Cyberball	Sega Mega Drive
Devil Crash	PC Engine
F-19 Stealth Fighter	89,- Amiga
Flight of the Intr.	IBM/Amiga
Ghouls'n Ghost	Super Grafx
Int. Soccer Chell.	Atari ST/Amiga
Inspector X	Sega Mega Drive
Klax	Lynx
Phelios	Sega Mega Drive
Rabio Lupus	PC Engine
Rasten Saga II	Sega Mega Drive
Super Monaco GP	Sega Mega Drive
Ultima V	89,- Amiga
Varis III	PC Engine CD

## C64 DISK

Adidas Championship	45,-
Atomix	39,-
Boxing Manager	45,-
Crack Down	45,-
Die Hard	55,-
E-Motion	45,-
F-16 Combat Pilot	55,-
Footballman. Worldcup Ed.	45,-
Int. 3D Tennis***	45,-
Italy 1990	55,-
Manchester UTD.	45,-
Might & Magic II	55,-
Secret of Silver Blade**	75,-
Ski or Die*	45,-
Space Rogue*	45,-
Starflight*	49,-
Tie Break*	45,-
Turrican	45,-
Vendetta*	49,-
u.v.a.	

## C64 SUPER STARS

Bards Tale III**	59,-
Champions of Krynn***	75,-
Curse of the Azure Bonds***	75,-
Dragon Wars***	49,-
Gunship**	55,-
Microprose Soccer**	55,-
Pool of Radiance***	69,-
Silent Service*	55,-
Stealth Fighter*	55,-
Ultima V***	75,-

## ATARI ST SUPER STARS

Chaos strikes back***	69,-
Dragonflight***	85,-
Dungeon Master***	69,-
Emlyn Hughes Int. Soccer***	69,-
F-16 Falcon***	75,-
F-16 Falcon Mission Disc***	69,-
F-19 Stealth Fighter***	89,-
F-29 Retaliator**	75,-
Imperium**	79,-
Indiana Jones Adv.***	69,-
Int. 3D Tennis*	69,-
Kick Off II**	69,-
Last Ninja II**	69,-
Popolous**	59,-
Popolous Data Disc***	39,-
Rings of Medusa***	79,-
Sin City**	79,-
Ultima V***	89,-
u.v.a.	

## ATARI ST

All Time Favourites	79,-
Atomix	59,-
Bomber Mission Disc	45,-
Castle Master	69,-
Chronoquest II	79,-
Crack Down	59,-
Damocles*	75,-
E-Motion	59,-
Fire & Brimstone*	75,-
Footballman. Worldcup Ed.	59,-
Ghost'n Goblins*	59,-
Gold of the Americas*	69,-
Hammerfist	69,-
Impossible	55,-
Italy 1990	69,-
Kalahaan	75,-
Klax*	59,-
Leisure Suit Larry III*	99,-
Projectyle	75,-
Resolution 101*	75,-
Rorkes Drift*	69,-
Tennis Cup*	75,-
Tie Break*	69,-
World Cup 1990	59,-
u.v.a.	

## IBM

A10 Tank Killer**	99,-
Bed Blood**	99,-
Bomber Mission Disc	45,-
Centurion Emperor of Rome*	79,-
Champions of Krynn***	79,-
Conquest of Camelot**	119,-
Dragon Strike	89,-
Footballman. Worldcup Ed.	59,-
Gunboat	69,-
Heroes Quest**	119,-
Indiana Jones Adventure***	79,-
Last Ninja II**	69,-
LHX Attack Chopper***	119,-
Loom**	69,-
Manchester UTD.	69,-
Might & Magic II*	79,-
Popolous**	79,-
Popolous Data Disc***	39,-
Railroad Tycoon**	99,-

Resolution 101	75,-
Revolution	99,-
Rings of Medusa***	79,-
Secret of Silver Blade*	79,-
Sin City***	79,-
Their Finest Hour***	89,-
Tiebreak	79,-
Ultima VI***	99,-
Wolfpack*	99,-
u.v.a.	

## AMIGA SUPER STARS

Budoken**	75,-
Champions of Krynn***	79,-
Damocles*	75,-
Dungeon Master IIB***	79,-
Emlyn Hughes Int. Soccer***	75,-
F-16 Falcon***	59,-
F-16 Falcon Mission Disc***	75,-
F-29 Retaliator**	75,-
Imperium**	79,-
Indiana Jones Adv.***	69,-
Int. 3D Tennis**	69,-
Kaiser*	109,-
Kick Off II***	69,-
Last Ninja II**	69,-
Legend of Faerghall*	79,-
Loom**	79,-
Pirates***	79,-
Player Manager*	59,-
Popolous***	59,-
Popolous Data Disc***	39,-
Rings of Medusa***	79,-
Sin City**	79,-
Their Finest Hour**	79,-
TV Sports Basketball**	79,-

## AMIGA

Apprentice	69,-
Boxing Manager*	59,-
Chrono Quest II	79,-
Cloud Kingdoms	69,-
Colors	45,-
Codename Iceban*	99,-
Colony*	79,-
Conquest of Camelot*	99,-
Flood	69,-
Ghost'n Goblins*	59,-
Heroes Quest*	99,-
Italy 1990	69,-
Kalahaan	75,-
Klax**	59,-
Leisure Suit Larry III*	79,-
Logo	79,-
Lords of War	59,-
Manchester UTD.	69,-
Might & Magic II*	89,-
Projectyle	75,-
Resolution 101*	75,-
Red Storm Rising	69,-
Rorkes Drift*	69,-
Sword of Aragon**	79,-
Tennis Cup**	75,-
Teenage Mutant Ninja Turtles	79,-
Tie Break**	69,-
Triad III***	79,-
Turrican*	59,-
Unreal*	79,-
u.v.a.	

Bemerkung: 1-3 Sterne (\*), diese Spiele gefallen unseren Stargamern Freddy, Roland, Thomas, Udo und Wolfgang besonders gut.

Versandbedingungen: Bei Preislistenabfrage bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen. Versand per Nachnahme oder Vorkasse plus 8,- DM Versandkosten (Inland), Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 10,- DM Versandkosten.

**Versandzentrale und Laden:** U-Bahn Haltestelle Harras, Ausgang Albert-Rosshaupter-Straße, ca. 100m  
Ebenfalls S-Bahn / Tram-Bahn / Bus-Haltestelle Harras

**Versandanschrift:** Albert-Rosshaupter-Str. 23, 8000 München 70, Händleranfragen erwünscht  
Telefon : (089) 780 51 51, Telefax : (089) 789 80 24

089 / 7605151

# STARKILLER #30

ZEICHNUNGEN: WOLF DÖRRE • TEXTE: HEIMI LEHMANN

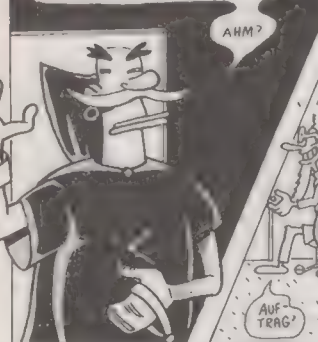
Rent an Unhold GmbH Folge 2

## "DAS ORAKEL VON DONDOKODON"

TRANTOR & DR. BOBO HABEN  
DAS BOSEWICHT-STUDIO  
„RENT AN UNHOLD“ GMBH  
AUFGEWACHT.



„ÄH... BIN ICH HIER RICHTIG BEI DER  
...HUSTEL... BOSEWICHT-AGENTUR?“



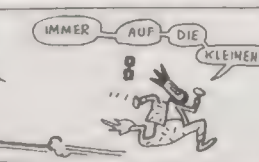
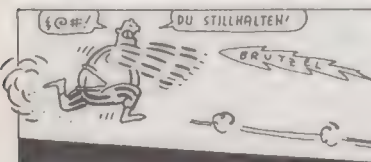
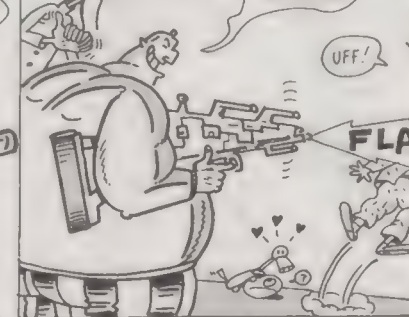
... FÜR DESSEN ERFÜLLUNG UNGEHEURE REICHTÜMER WINKEN.  
ES IST ABER NUR ETWAS FÜR HARTE, AUSGEBUFFTE  
BURSCHEN.



TRANTOR, ZEIGE  
UNSEREM GAST, WAS  
FÜR EIN HARTER, AUS-  
GEBUFFTER BURSCH  
DU BIST!



TRANTOR GEBEN KLEINE  
KOSTPROBE SEINES  
KÖNNENS...





ICH BIN... HÜSTEL... EIN  
GESANDTER DES VOLKES  
VON DONDOKODON,  
EINER URALTEN UND  
WEISEN ZIVILISATION...

AHM

...WIR VERBRINGEN UNSERE FREIZEIT MIT MEDITATION UND DEM  
LÖSEN VON KREUZWORTRÄTSELN. GRUNDLAGE UNSERES ER-  
FÜLLTEN DASEINS IST DAS ORAKEL VON DONDOKODON, DAS AUS  
DREI MAGISCHEN GETRÄNKEDOSEN BESTEHT...

ORAKEL  
SEIN DOSEN?  
MÄCHTIG GUT  
BEI DURST!

TRANJOR!  
PSSST

ERR!

SIE  
WOLLEN  
...SCHLUCK...  
DAS  
ORAKEL  
AUS-  
TRINKEN?

HÖREN SIE  
NICHT AUF  
MEINEN  
MITARBEITER!  
FAHREN  
SIE BITTE  
FORT!

ICH HEBENFLUSS-VON-ELBE, BIN HONEPRIESTER DES ORAKELS  
UND HABE DIE AUFGABE, DIE DOSEN WIEDER HERBEIZUSCHAFFEN!

WIE HEISST  
DIE HAUPTSTADT  
VON NEO- GEO  
MIT SIEBEN  
BUCHSTABEN?

DORT, WO DIE  
GRÄSER BLÜHN,  
IM MORGENTAU  
SOLLST DU  
FINDEN DIE  
ANTWORT...

ODER SO  
ÄHNLICH!

WAAGERECHT  
ODER SENKRECHT?

WIR SIND GEWILLT FÜR  
DIE ERFÜLLUNG DIESER  
AUFGABE...

... EINE ANGEMESSENE BE-  
LOHNUNG AUSZUSETZEN...

ORACHT, ICH WERDE  
EINE DERART EXORBITANTE  
SUMME VERLANGEN,  
DASS ES DIESEN HERREN  
AUF DEN ALLERWERTE-  
STEN SETZT!

MÄCHTIG  
GUT!

...IN HOHE VON  
650 MILLIONEN  
CREDITS!

UFF!

WENN SIE FREUNDLICHERWEISE DIE AUFTRAGS-  
BESTÄTIGUNG QUITTIEREN WOLLEN...

WIR BESORGEN BUCHSEN-  
ORAKEL WIEDER, SEIN  
KEIN PROBLEM

EIN MEINER  
HINWEIS NOCH:  
EINE DER  
DOSEN IST  
AUF DEM TITANO-  
PLANETEN  
GESEHEN  
WORDEN!

VIEL  
GLÜCK  
NOCH

EINE ANSPRUCHSVOLLE AUFGABE...

SCHADE, DASS STARKILLER  
KÖNNEN  
UNS NICHT HELFEN  
WER WEISS, WAS AUS IHM  
GEWORDEN IST...

■ FORTSETZUNG FOLGT...



Im Zuge des 4. Internationalen Comic Salons Erlangen 1990 klotzten die Verlage mit Titeln aus deutscher Feder, allen voran der **Carlsen Verlag**, der gleich elf Alben von deutschen Zeichnern und Autoren vorlegte.

Darunter war auch der lang erwartete **Traum des Maharadscha** von Chris Scheuer, eine liebevolle altmodische Geschichte aus der Jahrhundertwende. Schauplatz ist das geheimnisvolle Indien, das meisterhaft in Szene gesetzt wurde. Perfekte Zeichnungen, die sich durch einen klaren schwungvollen Strich auszeichnen und durch die aufwendige Kolorierung mit Buntstift etwas kindlich Verspieltes bekommen: einen Genuß, dem man sich nicht entgehen lassen sollte.

Der König der Comic-Unterhaltung lebt in Dortmund und heißt **Ralf König**. Sein neuer Band **Zitronenröllchen** ist eine Sammlung als älteren, aber größtenteils unbekannten Kurzgeschichten. Doch auch die wenigen, schon zuvor publizierten Stories, wie eine wunderbare "Asterix"-Parodie oder die Versuchung des Dorfpfarrers durch seine Haushälterin, sind noch beim zweiten Lesen für mehr als einen Lacher gut.

Im Verlag **Edition Kunst** der Comic erschien dann auch der zweite Teil des Bestsellers **Kondom des Grauens**. Diesmal macht ein anderes Monster die New Yorker Szene unsicher, noch gemeiner, noch brutaler als das hiniänglich bekannte Killerkondom mit den blutrünstigen Fangzähnen, diesmal geht es **Bis auf die Knochen**. So heißt dann auch Ralf Königs neuestes Meisterwerk. In den Hauptrollen natürlich wieder Luigi Mackeroni und der Zwilingsbruder seines Erzfeindes.

Ganz anders hingegen ist **Haarmann**, erster Teil einer Triologie über den Massenmörder, der 1920 in Hannover lebte. Von der Gesellschaft benutzt und in seinem grausigen Tun bestärkt, mißbraucht und ermordet Fritz Haarmann junge Männer, verkauft ihr Fleisch und ihre Kleidung an skrupellose Geschäftsmänner und wirft die Knochen in die Leine.

"Zitronenröllchen" brachten diesen Herrn zum Schweben (rechts)



# Comic NEWS

Diese ungeheuerliche Geschichte wird in eindrucksvollen Bildern des ZEIT- und STERN-Illustrators Christian Gorny erzählt; ganz unblutig, dafür um so bedrückender. Kein Comic, der sich in schönen Zeichnungen und banalem Inhalt verliert, sondern ein Buch, dessen klare Aussage mehr als nur unterhalten will.

Der Zeichner **Walter Moers**, mit seinen Arbeiten für "Titanic" und "Kowalski" einem größeren Publikum bekannt,



**KREISCH!**  
**GACKER!!**  
**GACKER!!**



schuf mit der Figur **Kleines Arschloch** ein Comic-Ekel, das die Grenzen des guten Geschmacks nicht nur gelegentlich, sondern regelmäßig und mit genialer Perfektion verletzt. Endlich sind die Provokationen der größten Nervensäge der Comic-Geschichte gesammelt in einem Buch des **Eichborn Verlag** erschienen. Keine Anstandsregel, die nicht gebrochen, keine Schweinerei, die nicht ausgelassen wird. Niemand ist vor ihm sicher. Weder der Geistliche, dem er seine Blähungen beichtet, noch der blinde Rentner, dem er vom Playgirl des Monats vorschwärmt und nicht der Vater, der als Belohnung für die Alkohol-Entziehungskur eine Flasche Wein geschenkt bekommt.

Zum Schluß noch eine neue Serie aus deutschen Landen, die zwar ebenfalls lustig, aber eher für die gedacht ist, die über die kleinen Katastrophen des Alltags mit einem Roboter lachen können. In dem ersten Band **Wir retten die Welt**, erschienen im Feest Ver-



Oben sieht man das "Kleine Arschloch" bei der Arbeit, während links der Massenmörder Haarmann sein Unwesen treibt.

tag, wird der kleine Spielzeugroboter **Jerry Jetson** durch einen Blitzschlag zum Leben erweckt. Das wäre wahrscheinlich niemand aufgefallen, hätte der neugeborene Held nicht die Gabe, so ziemlich jedes Problem anzuziehen. Nachdem erst einmal der Marktplatz tüchtig aufgemischt wurde, ist hinter dem Kleinen die halbe Welt her — und der Böse, der wieder mal die Welt beherrschen will.

Mit **Jerry Jetson** gibt es endlich wieder eine sympathische Comic-Figur. **Eric Hegmann/al**















# POWER PLAY CONTACT

## Private Kleinanzeigen

## Private Kleinanzeigen

## Private Kleinanzeigen

## Private Kleinanzeigen

Verk. orig. Puffyh Segamini Poster 40 DM, sowie 1st Word Plus (2.02) + 1st Mail inkl. Handb. (100 DM), Weitgasser Hansj., Feuersang 20, A-5542 Flachau

Viele Videospieleclubs bieten alles. Wir bieten sicherlich MEHR! Alle Systeme (auch Neo Geo)! Club Journal mit Tests (Spiele vom Distributor) Hot-News, Tips & Tricks aus USA und Japan. Farbbilder, Hotline, Gebrauchtmärkte.   
 <mailto:info@bwl.com> A. Krauß  
 Sander Str. 28, 5060 Bergisch Gladbach 2, Tel. 02202/37609

Verk. Adapter für 1541 II: 20 DM, Handbuch 1. Präsident-Printer 6320 5 DM, für 1541 II: 5 DM! Geos 2.0 30 DM, Maus 1. Geos 20 DM mit Handbüchern, diverse Kabeln 5 DM. Call 02361/37268

Suche Mitspieler für Middleage 2.0-Postspiel 4 DM. Runde 2. Wochenende! Graunig (Ruckport) Christoph Stahl, Fichtenweg 6, 6301 Rudelzhausen. Strategisches PBM im MA!

### KONTAKTE

Verkaufe T1994A + Ext. Basic + Spiele + Info-Material + Magazine Pres VS (wenig) B Meyer, Tel. 04932/62672, ab 19 Uhr

We are searching for cool Contacts. Call us = FAST 0541/19626 4500 Osnabrück

Berlins bekanntester u. erfolgreichster SEGA-SEGA-MEGA-DRIVE u. Nintendo Fan-Club Double Trouble mit den besten Beziehungen sucht Mitglieder. Wir sind gut! Tel. 030/6849816

Suche komplette Jahrgänge 1988 u. 1989 der Power-Play! Guter Zustand ist Voraussetzung! Angebote an Rudiger Gotwald, Haselstr. 4, 2150 Buxtehude

Infocom und Synapse-Adventures gesucht für Amiga, ST und MS-DOS, nur Originale! Tägl. ab 17 Uhr, Tel. 05103/8546 Tilmann

Amiga + C84 Tausche + verkaufte Hot Ware/Lamers can buy. Nehme auch Originale in Zahlung. Kaufe + tausche PC-Engine Module. Hot swap only! Swap + Sell Tel. 0228/666716 Tim

Dragon Flight. Welcher Rollenspieler hat Erfahrung mit diesem Spiel gemacht? Bin am Austausch von Karten + Tips interessiert. Guido Geise, Heckenweg 1, 4934 Horn 1

Suche Kontakte zu anderen Amiga-Feaks zwecks Austausch von Erfahrungen, Amiga-soft aller Art und Druckprogrammen. Bei Interesse, Postfach 126648C, 4800 Bielefeld 1

Suche "Power Play", kompl. Jahrgang 1988. Tel. 0621/573150

C64 PMS-Computer-Club Amiga bietet für jeden viele Vorteile. Clubzeitung, riesiges Softwareangebot, Hotline, alles für nur 3 DM monatlich. Info: 06563/8611

Viele Videospieleclubs bieten - alles - wir bieten noch mehr! Alle Systeme! Clubzeitung. Info gratis. VGC, A. Krauß, Sander Str. 28, 5060 Berg. Gladb. 2, Tel. 02202/37609

Stop! Suche alle coolen Leute, die wie ich gut bestückt sind. Habe Weid Dreams Klax. Ach ja, no Looser! Julia Hollerbaum, Steinbreite 1a, 3400 Göttingen

Infocom-Originale dringend gesucht! Für IBM Amiga oder ST egal. Zahle Höchstpreise! Tilmann Wittenhorst, Tel. 05103/8546, tägl. ab 16 Uhr

\* The Tomcats \* Amiga \* If you wanna swap the newest Stuf! Call me at 159585 E in 4500 Osnabrück. Send Lists and/or Disks. 100% Answer

# Kontakte mit POWER!



Leser treffen Leser. Im großen, privaten Kleinanzeigenenteil von **POWER PLAY-Contact**.

Und Ihr könnt mit einer **kostenlosen Kleinanzeige** dabei sein und Eure Kontakte knüpfen. Schickt dazu einfach den Coupon ausgefüllt zurück.

## POWER-Coupon

für meine kostenlose Klein-anzeige in **Ausgabe 11/90** von



Rubrik:

☐ Amiga

C 64/128

MS-DOS-PCs

☐ Atari ST

Sega Master

Sega Mega

☐ Nintendo

PC-Engine

Kontakte

Text inklusive Adresse oder Telefon Nummer

Macht mit und bucht Eure Kleinanzeige – kostenlos in der Ausgabe 11/90 von



Einfach diesen Coupon ausfüllen, ausschneiden und bis spätestens 11.9.90 einsenden an:

Markt & Technik Verlag  
Aktiengesellschaft  
Anzeigenabteilung  
**POWER PLAY**  
Hans-Pinsel-Straße 2  
8013 Haar bei München

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen bestitze. Einen Anspruch auf Veröffentlichung meiner Anzeige erhebe ich nicht.

Datum:

Unterschrift



## KOMET MIT VERSPÄTUNG

## Damokles

Was lange währt, wird endlich gut: Satte vier Jahre vergingen von der ersten Pressemitteilung zum fertigen "Damokles" (Zur Erinnerung: Programmierer ist Paul Woakes, der sich mit "Mercenary" und "Escape from Targ" einen Namen machte). Jahre zu spät ist auch der Spieler, der soeben im Gamma-System ankommt, um dem dortigen Präsidenten einen Besuch abzustatten. Da er dort landet, erlebt er eine Überraschung: Keine Begrüßung, kein roter Teppich, nicht mal ein Empfangskomitee. Der ganze Planet ist evakuiert. Grund ist der Komet "Damokles", der in drei Stunden, 10 Minuten und 11 Sekunden aufschlagen wird — das Ding ist schon am Firmament zu bewundern. Ziel des Spiels ist es, den Aufprall zu verhindern.

Der Spieler bewegt sich frei in der einer dreidimensionalen Landschaft. Er kann Gebäude betreten, mit Aufzügen in verschiedene Stockwerke fahren und dort ein wenig herum-schnüffeln. Viele Gegenstände lassen sich mitnehmen, manche sogar verkaufen. Um sich schneller fortzubewegen, besteigt man entweder ein Auto oder einen Jet. Mit dem Auto bricht man über die Planeten-Oberfläche, mit dem Jet kann man sogar in vom Planeten fliegen. Im Gegensatz zu "Mercenary" spielt Damokles nämlich auf mehreren Sternen: Neun Planeten und 19 Monde warten auf Ihren Besuch. Dabei sollte man bedenken, daß es viel Zeit braucht, von Planet zu Planet zu hüpfen — Damokles naht in rasentem Tempo.

al

Das Vorgängerspiel Mercenary war nicht so ganz mein Fall. Die "durchsichtige" Vektorgrafik war mächtig abstrakt; dazu kamen einige zu unlogische Puzzles. Obwohl das Grundspielprinzip bei Damokles nicht wesentlich geändert wurde, macht mir der Nachfolger wesentlich mehr Spaß. Die 3D-Grafik ist jetzt ausgefüllt, wirkt dadurch wesentlich realistischer und vermittelt ein bombiges Fluggefühl. Im Spiel gibt's öfters mal einen Hinweis und durch fünf Lösungswege



kommen auch Hardcore-Tuftler auf ihre Kosten. Das ständige Gebäude-suchen-und-Gegenstände-einsacken verkörpert nicht gerade die hellste aller Spielideen, aber die Atmosphäre ist so gut, daß man immer wieder gerne eine Runde dreht. Erfreulich zudem, daß Damokles komplett im Speicher steht (Nachladen ade). Auf so überzeugende Weise wie Paul Woakes hat noch kein Programmierer ein ganzes Sonnensystem in den Computer gepackt.

Der Spieler erhält im Lauf des Spiels eine Menge Informationen: Überall auf dem Planeten liegen Notizblöcke, Kladden oder Akten, die man mitnehmen kann. Sie enthüllen interessante Fakten. So hat beispielsweise der geniale Professor Hanssen eine Lösung gefunden, um den Kometen in Stücke zu sprengen. Leider hat er Zoff mit dem Präsidenten und ist schmolldend verschwunden. Außerdem vermißt werden vier wichtige Päckchen; die Postbeamten auf Eris scheinen auch nicht die Hellsten zu sein.

Nur noch ein paar läppische Minuten, dann fällt Ihnen eine Tonne Geröll auf den Kopf (Atari ST)

Das lange Warten hat sich gelohnt: Damokles ist wirklich schön geworden. Zwar hätte die 3D-Grafik etwas flotter sein können, aber mich stört's nicht — immer noch schnell genug, um keine öden Wartezeiten ausbrechen zu lassen. Mir gefällt die ausgetüftelte Geschichte und das riesige Universum, bei dem in jeder Ecke etwas los ist. Man kann stundenlang rumgondeln, ein wenig Sightseeing machen

Gut!



und sich von den neckischen Feinheiten begeistern lassen. Am besten kommt allerdings das Science-fiction-Flair rüber. Wenn man mit seinem Gleiter im Weltall baumelt und die Sonne über Eris aufgeht, kommt man sich wie Luke Skywalker persönlich vor. Damokles ist eine gelungene Mischung guter Geschichte, "Starglider II" und dem Vorgänger, der nun wirklich nicht einfach zu lösen war

STECKBRIEF

Genre: Action-Adventure  
Hersteller: Novagen, Zirkapreis: 85 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

74%

Grafik: 78% Sound: 10%

POWER-WERTUNG: 74%

ATARI ST

74%

Grafik: 78% Sound: 10%

POWER-WERTUNG: 74%

C 64

nicht geplant



Das Penthaus ist einen Besuch wert (Atari ST)



[illegible]

### Sega Mega Drive

Artist	Price	Artist	Price	Artist	Price	Artist	Price
ALTERN 8	69.00	GHOSTBUSTERS	69.00	PSY O BLADE	69.00	THUNDERBOLT	69.00
ALEX RO	49.00	OHIO'S 50 GHOSTS	69.00	MAHO BI	67.00	WOLF	75.00
ALL NAST	98.00	HER/LO	79.00	SOKI BAW	59.00	WORLD CUP SOCCER	89.00
ASSAULT 51	89.00	HURRICANE	89.00	SUPER BASEBALL	85.00	ZOOM	59.00
CO-THANS	89.00	KLUK-KAH	89.00	NEW JAZZ 10	85.00	JOYRIDER XI 1ST	149.00
CRASH	89.00	MASTERS	87.00	5 HIFI BASKETS	65.00	10 HATJAD	69.00
DARWYN 4081	79.00	OSOMATSUKU	49.00	TATSUMI	89.00	H SEGA MEGA PAL	299.00
DE JOY	89.00	PHANT STAR II	69.00	THUNDERBOLT 8	77.00	H SEGA MEGA RGB	299.00

## PC-Engine

Artist	Price	Artist	Price	Artist	Price		
ARMED & DANGEROUS	89.95	51 TRIP BATTLE	89.95	NASTY SAGA B	89.00	CD ALFRED BEAST	89.00
ATLANTIC ROBOED	79.95	GALLAGHER BO	79.95	R TYPE I	89.00	CD BARAKA	89.00
BALANCE	89.95	HEAVY DUTY	89.95	SHROUD	89.00	CD BOY & BRUNGER	89.00
BATMAN BO	79.95	KERAKA	79.95	SEDIARMS	89.00	CD FINAL FIVE	105.00
BE BALL	89.95	KNOX, H. & B	89.95	SOKOBAN	89.00	CD GILDED AGE	89.00
BIG DADDY	89.95	LONGHIT RHYTHM	79.95	SON SCORNER	89.00	CD SEVEN	89.00
BIG DADDY	89.95	MAN WHISTLING	89.95	SPACE HARRIER	89.00	CD THE WHISKEY B	89.00
BIG DADDY	89.95	MOTOCROSS	89.95	STAR LINE	89.00	CD PLAYA SQUAD	89.00
BIG DADDY	89.95	MURIEL	75.00	OF MONTPELIER	29.90	CD LEO WOM ADPETER	139.00
BIG DADDY	89.95	MY FINAL STORY	89.95	THE TUNDRA FIGHT	89.00	CD LOST ADAMANCE	239.00
BIG DADDY	89.95	NINJA NINJA	89.95	TIGER HILL	89.00	CD HORN	179.00
BIG DADDY	89.95	NINJA WARRIORS	89.95	VEGUE	89.00	CD THE GRAB & X	379.00
BIG DADDY	89.95	PROUD	89.95	VEGLANTE	89.00	CD JAY & JAY'S TPC	319.00
BIG DADDY	89.95	PAC ALING	39.95	VOYOUT	89.00	CD N.Y.P.D.	89.00
BIG DADDY	89.95	PARANOID	89.95	WOMBING PHOT	89.00	CD SUPER GRAB & PAL	499.00
BIG DADDY	89.95	PSYCHO CHASER	89.95	WOMBO MOBO	89.00	CD SUPER GRAB & XGB	499.00
BIG DADDY	89.95	PUZZIC	89.95	WYNDOR	89.00	CD S&B BATTLE AGE	799.00
BIG DADDY	89.95	RAVAGE	89.95	YAKSA	89.00	CD GRAND ZIGZ	89.00

### Game Boy

Article	Price	Article	Price	Article	Price	Article	Price
BATMAN	45 90	COSMO TANK	49 90	NEMESIS	41 90	QUARTH	37 90
BOXING	45 90	FUNNY FIELD	49 90	PPE DREAM	53 90	SPACE INVADERS	76 90
CARD GAME	40 90	MARUAMURA G	53 90	PUZZLE BOY	76 90	THE GAMEBOY CONSOLE	199 90

**Versandbedingungen:**

Inland: Versand per Nachnahme  
oder Vorkasse zuzüglich  
Porto u. Verpackung DM 9.--

Porto u. Verpackung DM 11.  
Preisliste gegen Freiumschlag

Umtausch ist bei Soft- und Hardware ausgeschlossen

## Versendanschrift

**NO-CREDITS**  
Partnachplatz 7  
D-8000 München 70

Tel.: 089 / 769 82 20

**Nur Versand, kein Ladenverkauf!**





Die unsanften Rempelen kamen also von hinten... (MS-DOS/VGA)



Wo sind bloß meine Feinde geblieben? (ST)

## DONNERSCHLAG

# Thunderstrike

**Z**u den Attraktionen des Abendprogramms gehört im 22ten Jahrhundert die futuristische Ballerei der "Ground Defence Games". Der Pilot sitzt in einem Gleiter und kann sich frei in der 3D-Landschaft bewegen. Von Generatoren werden Dronen abgeschossen, die unterschiedliche Programmierung haben. Manche gehen direkt auf den Piloten los, andere stürzen sich auf die Anlagen, die man verteidigen soll. Mit einer Kanone kann der Pilot die Maschinen zerballern, bis er alles abgeräumt hat. Danach geht's weiter in den nächsten

Level. In "Thunderstrike" muß man insgesamt 50 Level säubern. Da die Gegner zahlreich und schlaue werden, sammelt der Pilot Extra-Roboter ein, die ihm weiterhelfen. Neben dem Doppel- und dem extrastarken Schuß gibt's auch einen Schutzschild und neue Energie. Je nachdem, wie man abschneidet, wird das Schiff nach jedem Level schneller und wendiger. Stellt man sich nach Meinung des Programms nicht gut genug an, wird man degradiert. Das Programm unterstützt EGA- und VGA-Karten. *al*

Nicht schlecht, was Millennium da zusammengezaubert hat. Den goldenen Piezzo hat sich der Musiker verdient, der aus dem PC-Prepper stilecht Bachs "Toccata & Fuge" orgeln läßt. Auch die Grafik ist sehr schnell und bringt durch die ungewöhnliche "Die Kamera zieht nach": Grafik Flair ins Spiel (vor allem



unter VGA ist was geboten). Das Beste ist das Fluggefühl: Es läßt immer wieder zu einer Runde ein. Leider ist Thunderstrike schwer. Die ersten Level komme ich gut klar, aber spätestens in Level 6 ist das Leben futsch. Continue gibt's auch keines, so daß man wieder von vorne anfangen darf — ziemlich hart

**STECK BRIEF**

Genre: Action  
Hersteller: Millennium, Zirkapreis: 80 Mark

**MS-DOS 61%**

Grafik: 71% Sound: 68%

POWER-WERTUNG: 61%

**ATARI ST**

in Vorbereitung

**AMIGA**

in Vorbereitung

**C 64**

nicht geplant

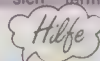
## ASTRO-SCHLUMMER

# Dark Sat

**E**s ist schon ein Kreuz mit den Robotern. Kaum hat man die Kerle zusammengebaut, schon rebellieren sie. So auch auf Xerus, einer Minenkolonie, irgendwo in den Weiten der Galaxis. Ganze Heerscharen von Maschinenmonstern haben den Planeten besetzt und die Menschen mußten sich in die unterirdischen Schutzräume flüchten. Doch die Rettung naht. Zusammen mit Eurem treuen Gleiter und Eurem Lieblingslaser, gleitet Ihr über die dreidimensional dargestellte Oberfläche des Planeten und schießt auf alles, was sich bewegt. Bewegt sich

nichts mehr, habt Ihr schon das halbe Spiel geschafft. Jetzt heißt es aussteigen, mit dem Fahrstuhl in die Unterwelt brausen und den Rest der Blechlinge verschrotten. Während der oberirdische Spielteil, die 3D-Sicht des Piloten bietet, müßt Ihr in der Unterwelt mit der Vogelperspektive vorlieb nehmen. In den zahlreichen Gängen findet Ihr, neben metallenen Gegnern, auch ein paar Extras, mit denen sich der Gleiter tüchtig aufmotzen läßt: Ein Extra-Laser, ein Extra-Turbo-Laser und Atomenergie in Dosen; alles was ein Terminator-Herz begehrt, wo

Was für ein Welt-raum-Kase. "Dark Sat" bietet soviel Spaß, wie ein Hyperraumflug im Tiefkuhlschlaf. Der Grafiker ist offensichtlich farbenblind, ich habe selten so unangenehme Braun- und Gruntöne auf dem Bildschirm gesehen. Der Sinn des Spiels erschöpft sich darin, ruckelnde Vectormobile abzuschießen



und in atemberaubender Langsamkeit durch die Gegend zu zucken. Als Belohnung dürfen wir, ab und zu, in der kargen Landschaft ein Spezialitem auf sammeln, das uns das Abknallen etwas erleichtert. Ein Spiel zum Abgewöhnen, läßt bloß die Finger davon. Wenn so die Zukunft aussieht, na dann, gute Nacht

**STECK BRIEF**

Genre: Action-Adventure  
Hersteller: Loriciels, Zirkapreis: 80 Mark

**MS-DOS**

in Vorbereitung

**AMIGA**

Grafik: 38% Sound: 15%

POWER-WERTUNG: 22%

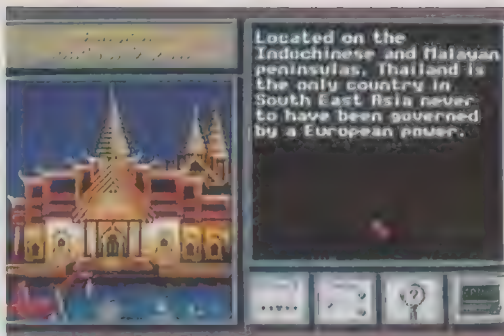
**ATARI ST**

in Vorbereitung

**C 64**

nicht geplant





In Thailand, da sind die Räuber (Amiga)



Sag mir, was soll es bedeuten? (Amiga)

## RÄTSEL-GLOBUS

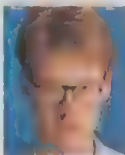
## Carmen Sandiego

Ihr seid Assistent bei Interpol, aber Euer Sinn steht nach Höherem. Ihr möchtet Top-Agent und Meisterdetektiv werden. Da kommt Euch die Verbrecherbande von Carmen Sandiego gerade recht. Immer, wenn die Bösewichter irgendwo auf der Welt einen teuren Kunstgegenstand gestohlen haben, schickt Interpol Euch auf die Reise. In dreißig Weltstädten, verteilt über den ganzen Globus, stellt Ihr Eure Nachforschungen an. Die verschiedenen Zeugen geben wertvolle Hinweise, aus denen Ihr den Fluchtweg der Gangster

rekonstruieren müßt. Nun heißt es mit der Maus ein Icon anklicken, in das nächste Flugzeug springen und den Bosewichtern hinterherdüsen. Habt Ihr Euren Fahndungscomputer mit genug Beweisen gefüttert, erhaltet Ihr einen Haftbefehl. Ganz nebenbei lernt man noch viel Wissenswertes über die jeweiligen Länder und ihre Hauptstädte. Damit das alles nicht zu einfach geht, ist Euch von Interpol ein Zeitlimit gesetzt. Wenn Ihr nicht innerhalb einer Spielzeitwoche erfolgreich seid, wird Euch der Fall entzogen. **vw**

"Carmen Sandiego" ist nett gemacht, die Grafik wirklich gelungen und auch die Musikbegleitung fällt nicht unangenehm auf. Da komplett mit der Maus gearbeitet wird, bietet auch die Benutzerführung keinen Anlaß zur Klage. Nur leider, leider - das Rätselraten um "Carmen Sandiego" wird auf Dauer ganz

Gehst so



schön eintönig. Man fliegt eine Stadt an, verhört drei Zeugen, fliegt zur nächsten Stadt usw. Irgendwann wird man durch eine animierte Verhaftungssequenz belohnt und wendet sich dem nächsten Fall zu. Für Leute die in der Schule geschlafen haben und ihre Geographiekenntnisse auffrischen wollen

die in der Schule geschlafen haben und ihre Geographiekenntnisse auffrischen wollen

STECK BRIEF

Genre: Adventure  
Hersteller: Broderbund, Zirkapreis: 85 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

AMIGA 61%

Grafik: 67% Sound: 56%

POWER-WERTUNG: 61%

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

## COMPUTER-KIRMES

## Theme Park Mystery

Da stirbt der reiche Erbknecht aus Amerika und ehe man sich versieht, hat man einen kompletten Vergnügungspark am Hals. Das wäre nicht weiter schlimm, wenn das Unternehmen ähnlich viel Profit abwerfen würde wie Disneyland, aber dem ist leider nicht so. Böse Mächte haben sich breitgemacht und vergraulen die Kundschaft. Also macht der Chef sich auf, um nach dem Rechten zu sehen. Bewaffnet mit Maus und Joystick heißt es, die Rätsel der Kirmes zu lüften. In vier

Leveln, dem Traumland, dem Drachenland, dem Zukunftsland und dem Land der Vergangenheit, muß man Rätsel lösen, alte Spielautomaten bedienen, mit Achterbahnen fahren und Geister fangen. Ein Teil der Level muß in alter "Jump and Run"-Tradition bezwungen werden. Dabei sammelt man magische Tränke, Goldmünzen und geheimnisvolle Dämonen auf. An anderen Stellen des Spiels marschiert man von Automat zu Automat und knackt Rätsel. **vw**

Schade — "Theme Park Mystery" hätte ein gutes Spiel werden können. Die liebevolle Grafik ist ein Fest für jeden Kirmes-Nostalgiker. Leider wird der Spieler in keiner Weise über den eigentlichen Sinn und Zweck des Spiels aufgeklärt. Die Anleitung schweigt sich bewußt darüber aus. So läuft man dann etwas

Gehst so



unmotiviert durch die Gegend und stirbt tausend Tode. Leider läßt sich auch kein Spielstand speichern. Hat man in den Action-Leveln alle Lebensenergie verbraucht, dann heißt es wieder von vorne beginnen und alle gelösten Rätsel noch einmal lösen. Auf Dauer zehrt das gewaltig an den Nerven.

STECK BRIEF

Genre: Action-Adventure  
Hersteller: Imageworks, Zirkapreis: 85 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA 62%

Grafik 70% Sound: 58%

POWER-WERTUNG: 62%

ATARI ST 62%

Grafik: 70% Sound: 58%

POWER-WERTUNG: 62%

C 64

nicht geplant

## KANONEN-FUTTER

## Guns or Butter

Chris Crawford hat wieder zugeschlagen. Nach dem nicht ganz so überwältigenden "Balance of the Planet", versucht Crawford die Strategiespielerherzen mit "Guns or Butter" zurückzugewinnen. Die Grundidee ist denkbar einfach: Ihr seid Herrscher einer Handvoll Provinzländer und müßt diese Ländereien beschützen und zu Wohlstand führen. Bevor Ihr Eure Herrscherkarriere startet, kann einer von drei Schwierigkeitsgraden eingestellt werden. Ist bei leichtester Einstellung Euer Land noch klein und überschaubar, der einzige Computergegner tölpelhaft, so müßt Ihr beim höchsten Schwierigkeitsgrad mit großem Land und sieben Gegnern fertig werden.

Um nun die Ländereien zu beeinflussen, müssen Arbeiter in verschiedenen, voneinander abhängigen Produktionsbereichen eingesetzt werden. So könnt Ihr Arbeiter in Wälder schicken, um dort Holz zu schlagen: Das Holz wird für landwirtschaftliche Geräte und zur Herstellung von Holzkohle benötigt. Die Holzkohle ist wiederum wichtig, um Eisenerze zu gewinnen, aus denen dann Schwerer oder Pflugscharen gebastelt werden können. Aber Vorsicht: Ihr habt immer nur eine begrenzte Anzahl an Arbeitskräften zur Verfügung. Wenn Ihr z.B. zu viele Arbeiter zum Schwertergeschmied abzieht, sind zuwenig Kräfte da, um Felder zu bestellen.

Um Euer Land gegen Übergriffe von finsternen Nachbarn zu schützen, müßt Ihr militäri-

Was macht was? Auf einen Blick zu sehen (MS-DOS/VGA)



Wurden Sie einem dieser Herren Ihr Land anvertrauen? (MS-DOS/VGA)

sche Güter produzieren. Wer hier nicht genau abwägt, baut zu viele Panzer, während die Bevölkerung hungert. Sowa führt meist zum Putsch und Ihr werdet als Herrscher abgesetzt. Mit viel Militär könnt Ihr natürlich auch Nachbarn überfallen, um deren Länder in Euer Reich einzuverleiben – es kann Euch aber auch umgekehrt ergehen. Selbst Bündnisse sind möglich. Guns or Butter läuft nur mit EGA oder VGA Grafikkarte, Maus, Festplatte und benötigt mindestens 640 KByte RAM. mh

Na also! Ich halte nach dem wenig glanzvollen Programm "Balance of the Planet" schon Schlimmes für "Guns or Butter" erwartet. Aber meine Skepsis war fehl am Platz. Guns or Butter ist ein feines Strategiespiel, an dem vor allem harte Taktikfans ihre Freude haben werden. Die Grafikpracht hält sich in Grenzen, aber der Spielspaß als Herrscher einiger schmucker Provinzen ist hoch. Der Entscheidungsdruck ist gewaltig und jeder falsche Zug kann der letzte sein ("Bau" ich jetzt noch mehr Kanonen, ha-



ben meine Leute nichts zu füttern, bau' ich keine Kanonen, fällt der Nachbar über mich her"). Leider gibt es auch etwas zu meckern. Zum einen ist die überwältigende Fülle der Details manchmal ziemlich unübersichtlich. Zum anderen wurmt, daß man das langatmige Aufmarschieren von Armeen nicht abkürzen kann. Außerdem ist die grafische Benutzeroberfläche von Guns or Butter zwar prächtig, aber auch verdammt langsam. XT-Besitzer sollten von diesem Programm die Finger lassen

Sie wollen die Welt beherrschen? Dann sind Sie bei "Guns or Butter" von Strategiespezialist Chris Crawford genau an der richtigen Stelle. Jeder, der schon immer mal wissen wollte, wie kompliziert das Eroberungsgeschäft ist, wird seine helle Freude haben. Man glaubt kaum was man alles benötigt, um eine Armee auszurüsten: Waffen,



Sprengstoff, Nahrung, Transportmöglichkeiten, Energie. Das alles muß natürlich zuerst von Ihnen produziert werden. Ein Kurs in Betriebswirtschaft an der Universität ist nichts dagegen. Strategiespieler-Fans, die vor Tabellen und Statistik nicht zurückschrecken, ist "Guns or Butter" vorbehaltlos zu empfehlen.

STECKBRIEF

Genre: Strategie  
Hersteller: Mindscape, Zirkapreis: 120 Mark

MS-DOS 68%

Grafik: 42% Sound: 3%

POWER-WERTUNG: 68%

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

nicht geplant

C 64

nicht geplant



# So macht Lernen Spaß!



Die nächste Prüfung ist  
gerade! Das neue Lernpro-  
gramm ist Spaß und lernen für  
Ihren Amigo. Einziges stupide  
Paket für Amigos.  
Spaß und Quiz. Trübsal-  
Schwächen werden spielerisch  
aufbereitet und im Programm  
vermittelt. Jedes Programm  
hat einen Lernerzel und ein Quiz  
oder Spiel zur Überprüfung  
des neu erworbenen Wissens.

Jedes Programm nur  
**DM 49,-\***  
(sfr 49,- / sfr 49,-)

\*Unverbindliche Preisempfehlung

**Erdkunde I –  
Bundesrepublik und DDR**  
Bestell-Nr. 38774

**Erdkunde II – Vereinigte  
Staaten von Amerika**  
Bestell-Nr. 38776



**Mathematik I – Geometrie**  
Bestell-Nr. 38777

**Mathematik II – Algebra**  
Bestell-Nr. 38778

**Mathematik III  
(Bruchrechnen)**  
Bestell-Nr. 38786

**Physik I – Mechanik,  
Wärmelehre, Optik**  
Bestell-Nr. 38779

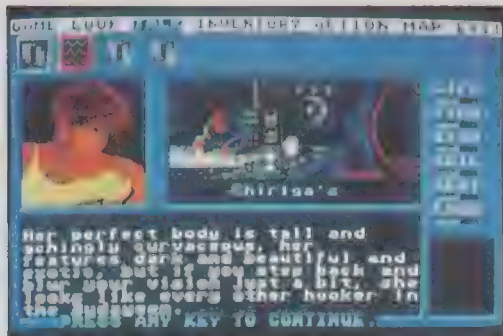
**Englisch I**  
Bestell-Nr. 38775

**Deutsch I (Grammatik)**  
Bestell-Nr. 38787

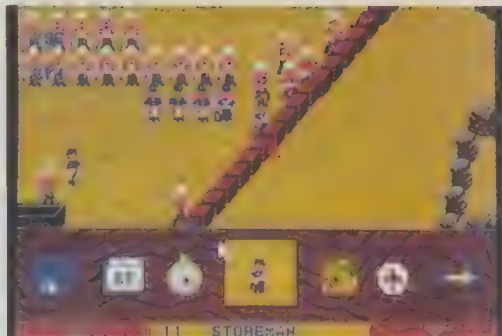
Mark & Technik-Bücher und  
Software erhalten Sie be-  
sondere Bedingungen in  
unserer Verkaufsstellen  
und in der Fachabteilung  
der Warenhäuser.

  
**Markt & Technik**  
Zeitschriften · Bücher  
Software · Schulung





Interessante Frauen, langweiliges Adventure (MS-DOS/EGA)



Kolonialherren gegen Krieger: 0 zu 1 (Amiga)

## ARABISCHER CYBERPUNK

## Circuit's Edge

Im arabischen Ghetto "Bidayeen" gehören Leichen zum Alltag. Geschieht ein Mord, pickt sich die Polizei einen vermeintlich Schuldigen heraus. Doch das Auge des Gesetzes ist manchmal etwas kurzsichtig, das bekommen Sie in dieser Cyberpunk-Geschichte aus der Science-fiction-Welt George Alec Elingers schnell zu spüren. Bei einem Routine-Kuriereinsatz werden Sie in eine Falle gelockt und böse zusammengeschlagen. Als Sie erwachen, liegt eine perforierte Leiche neben Ihnen. Die Mordwaffe: ein langer, spitzer Eiszersto-

Ber — in Ihrer Hand! Jetzt sollten Sie schnell den Mörder finden...

Im Abenteuerpiel "Circuit's Edge" wird selten getippt, der Charakter wird mit der Tastatur oder der Maus durch das Ghetto gesteuert. Aus einer Menüleiste kann man seine Handlungen und Gespräche auswählen und sich so an 60 Orten mit den zehn Hauptpersonen herum-schlagen. Wer seinem Charakter mehr Informationen oder besondere Fähigkeiten gönnen will, kann ihm für teures Geld einen "Skill-Chip" in die Birne stecken. *al*

Infocom's letztes Adventure kann mich nicht sonderlich begeistern. Die Mischung aus Cyberpunk, arabischer Kultur und kühlem Krimi ist auf den ersten Blick ganz interessant. Im Lauf des Spiels ist man allerdings mehr damit beschäftigt, irgendwelche Gegenstände zu beschaffen um codierte Informationen ent-

Geht so



Flair: Circuit's Edge ist ein recht durchschnittliches Abenteuer ohne Blü-

schlusseln zu können. Diese Sucherei wird auf Dauer ziemlich öde. Auch die Gespräche mit den vielen Informanten sind etwas eintönig: Da haben sich die Programmierer nicht viel Mühe gegeben. Da hilft kein arabisches

## KOLONIAL-K(R)AMPE

## Rorke's Drift

Im Januar des Jahres 1879 wurde das englische Empire von den Eingeborenen Südafrikas unangenehm überrascht. Denn diese hatten gar keine Lust, sich kolonisieren zu lassen.

In dem Strategiespiel "Rorke's Drift" übernehmen Sie das Kommando über eine 137 Mann starke Truppe englischer Soldaten, die sich in dem Aussenposten Rorke's Drift am 22. Januar 1879 verschanzt hatten. Ihr Ziel: Den Angriff von 4000 Zulu-Kriegern zu überleben. Vor dem Start kann ausgesucht werden, ob die Zulus genauso

angreifen wie beim historischen Vorbild, oder ob deren Strategie variiert. Sie dürfen jeden einzelnen Soldaten Ihrer Truppe, der aus einer "schrägen" Vogelperspektive zu sehen ist, steuern. Per Mausklick geben Sie für jeden Soldaten an, ob er z.B. angreift, ausruht, Verwundete versorgt oder eine bestimmte Stellung bezieht. Auf Tastendruck können Informationen wie Uhrzeit, Zahl der Verletzten und Gefallenen sowie die Kampfkraft der Soldaten abgerufen werden: Wer möchte, kann auch seinen Spielstand speichern. *mh*



Himmel! Man sollte einigen Nachfahren der stolzen Zulus mal diese Diskette zuspiesen, bei dem anschließenden Massaker unter den Programmieren wäre ich gern dabei. Nicht nur, daß der histo-



rische Hintergrund für meinen Geschmack zu sehr verherrlicht wird (glorreiche Kolonialtruppen verharren Negerarmee), auch spielerisch, taktisch und technisch ist "Rorke's Drift" ein Programm übelster Sorte. Das einzig Positive an diesem schwachsinnigen Programm sind die putzigen Sprites.

STECKBRIEF

Genre: Adventure  
Hersteller: Infocom, Zirkapreis: 100 Mark

MS-DOS 59%

Grafik: 54% Sound: 32%

POWER-WERTUNG: 59%

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

In Vorbereitung

C 64

nicht geplant

STECKBRIEF

Genre: Strategie  
Hersteller: Interceptor, Zirkapreis: 80 Mark

MS-DOS

In Vorbereitung

ATARI ST 4%

Grafik: 44% Sound: 9%

POWER-WERTUNG: 4%

AMIGA

Grafik: 44% Sound: 9%

POWER-WERTUNG: 4%

C 64

nicht geplant

POWER TIPS

# ZUM SAMMELN



Wie inzwischen wohl jeder "Midwinter"-Spieler weiß, ist die Auswahl der Abenteuerer-Gruppe von besonderer Bedeutung. Hier heißt es geschickt taktieren, weil unter den Helden nicht gerade eitel Sonnenschein herrscht. Einige der Kämpfer sind sich nämlich spinnend. Deshalb hat uns Jörn Pickhardt aus Meer-

POWER TIPS

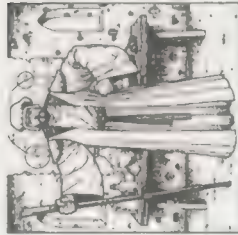
# ZUM SAMMELN



— Nordwestlich vom Lycaeum (um hier Sprüche des achten Kreises zu ertönen, muß man das Geheimnis der Wisps ergründen. Es handelt sich dabei um den Spruch Armaged-

POWER TIPS

# ZUM SAMMELN



Um in "Ultima VI" als Held erfolgreich zu bestehen, solltet ihr tunlichst eine schlagkräftige Gruppe um Euch versammeln. Hier hat Daniel Borgers aus Xanten eine Liste mit Cha-

POWER TIPS

# ZUM SAMMELN



nutzt. Norden — man gelangt vor den Thron von Lord British. Süden — man gelangt zum Eingang des Gargoylschreins von "diligence". Nordosten — der Gargoylschrein von "pas-

## Ultima VI Teil 1

C64 • AMIGA • MS-DOS

Name	befreundet mit	verfeindet mit	Fähigkeiten
Starik	Madriocess, Rudzinski, Courtney	Gree	Drawing, Sharpness
Pringie	MacLeod, Flynn, Rudzinski	Chabrun, Jessup	
Flynn	Chabrun, Flint, MacLeod		Optimism
Tasker	alle Peace Officers	Revel, Ambler, Gunn	Stamina
Llewellyn	alle Peace Officers		Optimism
Gree	Courtney	Slark, Gaunt	
Garcla	Muller, Doughty	Cropper	Strength, Stamina

## Ultima VI Teil 2

C64 • AMIGA • MS-DOS

Schrein Prinzipien	gesteigerte Werte
Honesty, Truth	+1 Intelligenz
Compassion, Love	+1 Geschicklichkeit
Valour, Courage	+1 Stärke
Justice, Truth	+1 Intelligenz
Love	+1 Geschicklichkeit
Sacrifice, Love	+1 Stärke
Courage	+1 Intelligenz
Honor, Truth	+1 Stärke
Courage	+1 Intelligenz
Spirituality, Truth	+1 Geschicklichkeit
Love	+1 Stärke
Courage	keine
Humility	

don. Wisps findet man u. a. auf dem "Weg nordwestlich von Yew. Vorsicht: der Spruch ver-

## Ultima VI Teil 1

C64 • AMIGA • MS-DOS

Gegenstand	Wirkung
purple potion	protection
black potion	invincibility
white potion	x-ray
heal	Person
yellow potion	awaken
green potion	dispel magic
blue potion	sleep
orange potion	magic
red potion	magie magic
firelightning wand	fireball/lightning bolt
magic bow	bis 20 Schadenspunkte
magic sword	schützt für 5 Punkte
magic ring	schützt für 10 Punkte
magic amulet	255 Schadenspunkte (zerstört!)
magic necklace	wind change
magic jewelry	protection
magic regeneration	invincibility
magic gem	regeneriert pro Schritt einen Punkt

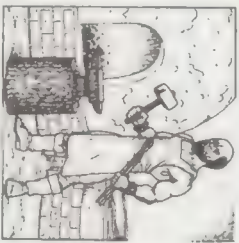
## Ultima VI Teil 2

C64 • AMIGA • MS-DOS

BD	SH	JH	TR	BR	YEW	MI
Chain Coll					15	
Brass Helm					20	
Winged Helm					20	
Iron Helm						
Spiked Helm						
Magic Helm						
Black Shield						
Kite Shield						
Curved Heater						
Dagger-Sword						
Spiked Shield						
Cloth Armor						
Leather Armor						
Ring Mail						
Scale Mail						
Chain Mail						
Plate Mail						
Magic Armor						
Spiked Collar						
Swamp Boots						



## Ultima Witz



raktieren für Euch zusammen- gestellt, die Euch während des Abenteuers begegnen und die Ihr anwerben könnt. Die anderen Tabellen geben an, wo Ihr Eure Ausrüstung kaufen könnt,

Name des Charakters	Klasse	Aufenthaltsort
Beit Lem (eine Gargoyl)	Fighter	Mittags vor dem Dungeon
Blane	Fighter	"Hythloth"
Gorn	Fighter	Reisende Zigeunergruppe
Gwemo	Bard	Dungeon unter dem Palast von Blackthorn
Juana	Fighter	Minc
Julia	Bard	Yew
Katrina	Fighter	New Magincia
Leon	Bard	Buccaneers Den
Leonna	Fighter	Buccaneers Den
Seagalion	Fighter	Serpents Hold
Semir	Fighter	Serpents Hold
Sherry (Die Maus)	Fighter	Castle of Lord Brash

was die magischen Gegenstände alles können und wie Ihr an den Schreibern Eure Fähigkeiten steigern könnt.

Notwendig ist der Besitz von magischen Sprüchen. Magiegeschäfte sind an folgenden Orten zu finden:

## Ultima Witz



sion", Südosten — Eingang zum Codex, Südwesten — Gangwaysiedlung, Nordwesten — Eingang des Gangwaysiedlung, Nordwesten —

schriftens von "contol". Geld kann am besten an der Brücke nordöstlich von Yew erworben werden. Die gefundenen Gegenstände können direkt in Yew verkauft werden. Alle von Pairsoren gewünscht-

	BD	SH	JH	TR	BR	YEW	MI
Torches	5				3		
Oil Flasks	5				4		
Lockpicks	7						
Gems	15				20		
Backpack	10			10			
Bags	5				3		
Shovel	15				15		
Powder Keg	20				30		
	40						

(BD: Buccaneers Den, SH: Serpents Hold, JH: Jhelon, TR: Tinnac, BR: Brian, MI: Minc)

ten Bücher können im Dungeon unter dem Lycaum gefunden werden. Wer an Reagenzien interessiert ist, sollte ein Gespräch mit dem Totengräber Mole und seinem Herrn Glen anfangen (nördlich von

Empath Abbey). Wer gerne viel läuft, sollte die Trüne von Nyssu, dem Holmagier, untersuchen. Wer schwach auf den Beinen ist, betrachte den Ilken Löwen im Palast von Lord British etwas genauer. **W**

## Ultima Witz

busch eine Liste aller Personen in "Midwinter" geschickt. Bevor ihr also eine Gruppe zusammensetzt, schiel ihr lieber einmal nachschauen, ob die betreffenden Leute auch "miteinander können". Eine Party, in der Zwist und Streit herrschen wird nicht lange überleben. Außerdem ist es wichtig, über die Fähigkeiten der einzelnen Personen Bescheid zu wissen. In der Liste werden nur Eigenschaften aufgeführt, die mit "excellent" bewertet werden. "Moral", "Energy" und "Alertness" wurden, da sie sich im Laufe des Spiels ständig ändern, nicht berücksichtigt. **W**

Name	befreundet mit	verfeindet mit	Fähigkeiten
Wright	Mullen, Jessup	Jackson	allround Talent
Copper	fast alle	Garcia	Optimism
Iwamoto	Wright, Jessup		fast alles
Doughy	Mullen, Garcia	Chabrun, Courtenay	
Courtnay	Star, Cargill	Doughy	
Hammond	Copper	Ravel	
Jessop	Wright Iwamoto	Fynn, MacLeod	Sharpness
Gaunt	Star, Taser	Llewellyn, Fynn, Amber, Copper	

## Ultima Witz



hat man zusätzlich die Möglichkeit, einen Magierstab zu erwerben).

— Auf der nordwestlich von Skara Brae gelegerten Insel. Der Orb of the Moons, den man zu Beginn besitzt, kann die Gruppe zu verschiedenen Orten transportieren. Zu diesem Zweck wird der Stein in einer bestimmten Richtung be-

	BD	SH	JH	TR	BR	YEW	MI
Cup	10	10	10		10	10	10
Dagger	10	10	10		10	10	10
Oil Flask	4		2		12		
Throwing Axe	20	15	15		20	12	
Spear							
Main Gauche Hammer	25		20			20	
Mace				35			35
Sword				40			35
Morning Star	40				50		
Two-Hand Sword				75	90		40
Two-Hand Axe	50		55			45	
Halberd	100						
Sling					10		
Bow			30		30		
Crossbow			40		40		
Magic Bow			XX		300		
Ammunition					XX		
Leather Helm	10					7	





## Harley-Davidson

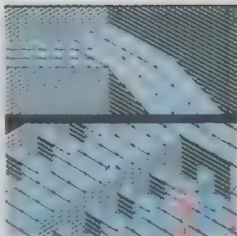
Das Harley-Rennen ist definitiv kein Glanzpunkt des Rennspiel-Genres. Zwar wurden Sound und Grafik gegenüber dem schaurigen PC-Original aufgemotzt, aber der Spielfluß ist immer noch so flott wie das LKW-Überholen mit einem Trabant. Auch die sporadisch eingestreuten Geschicklichkeitstests können nichts mehr weltmachen, denn die große, große Langeweile macht sich nach fünf Minuten breit. Nur für Fans schwerer Maschinen — und dann vorher probieren. *al*

Genre: Rennspiel  
Hersteller: Mindspace  
Zirka-Preis: 80 Mark

**AMIGA 32%**

Grafik: 45% Sound: 25%

POWER-WERTUNG: 32%



## Domination

Das Strategie-Aktionspiel "Domination" ist jetzt auch für die 16-Bit-Rechner zu haben. Leider ist "Domination" auf Atari ST eine ganze Ecke schlechter als die 8-Bit-Version. Die Steuerung ist schwammig und die Grafik wird dem ST in kleinster Weise gerecht. Streckenweise sieht's aus wie auf dem guten alten Spektum — das hatte man wirklich vermeiden können. Die Spielidee ist ja ganz nett, einen Zweierspielermodus gibt es auch, aber der Spaß bleibt bei dieser Version auf der Strecke. *mh*

Genre: Actionspiel  
Hersteller: Magic Bytes  
Zirka-Preis: 70 Mark

**ATARI ST 42%**

Grafik: 48% Sound: 39%

POWER-WERTUNG: 42%



## Turn it

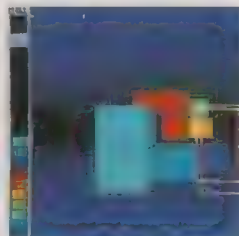
Kingsofts drolliger "Shanghai"/"Match it"-Verschnitt hat endlich den Weg vom Amiga auf den ST geschafft. "Turn it" entpuppt sich als ziemlich genaues Ebenbild der Amiga-Version mit all ihren Stärken: Einfaches, aber fesselndes Spielprinzip, Levels salt, ausgesprochen unkomplizierte Steuerung und ein günstiger Preis. Die etwas fuzziige Grafik mit zum Teil schwer unterscheidbaren Farbmustern ist leider geblieben. Dieser unfreiwillige Sehtest erspart fast schon den Gang zum Optiker... *hi*

Genre: Denkspiel  
Hersteller: Kingsoft  
Zirka-Preis: 60 Mark

**ATARI ST 80%**

Grafik: 63% Sound: 65%

POWER-WERTUNG: 80%



## Block Out

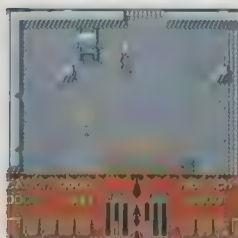
Lange genug hat es ja gedauert, die Umsetzung des dreidimensionalen "Tetris"-Vergnügens auf Atari ST. Spielersisch und grafisch hat sich gegenüber den anderen Versionen nichts geändert. Ihr müßt in einen 3D-Becher unterschiedliche Klötzchen möglichst lückenfrei stapeln. Einstellbare Steinchenformen und Bechergößen sorgen für die nötige Denkspielkurzweil. "Block Out" erreicht zwar nicht ganz den Suchtkoeffizienten wie das 2D-Vorbild, aber Spaß macht's allemal. *mh*

Genre: Denkspiel  
Hersteller: Chip/Rainbow Arts  
Zirka-Preis: 70 Mark

**ATARI ST 74%**

Grafik: 59% Sound: 32%

POWER-WERTUNG: 74%



## Fire King

"Fire King", das Gemisch aus ein bißchen Rollenspiel, ein wenig "Zelda", und einer Riesenportion "Gauntlet" macht auch auf einem PC eine gute Figur. Ihr steuert à la Gauntlet bis zu zwei Figuren gleichzeitig durch Schlösser und tiefe Labyrinth, die aus der Vogelperspektive zu sehen sind. Viele Monster und fiese Items sorgen für Abwechslung. Die Grafik ist ganz ordentlich, nur sollten AT-Besitzer ihre Maschine etwas "runtertakten", denn ansonsten wird's zu schnell auf dem Bildschirm. *mh*

Genre: Action-Adventure  
Hersteller: PSS  
Zirka-Preis: 90 Mark

**MS-DOS 69%**

Grafik: 62% Sound: 68%

POWER-WERTUNG: 69%



## Day of the Viper

Das Action-Adventure um fiese Roboter, 25 Labyrinthstufen, Laser, Disketten und Computer gibt es nun auch für PCs. Gegenüber der Amiga und der ST-Fassung hat sich nichts geändert. Ihr steuert einen Roboter, die sog. "Viper" durch 25 3D-Stockwerke eines alten Laborkomplexes auf der Suche nach Disketten und einem gemeinen Überroboter. Auch wenn der Spielverlauf etwas beschränkt ist, bringt's eine Zeitlang Spaß. Ein paar Extras helfen Euch bei der Suche. *mh*

Genre: Action-Adventure  
Hersteller: Accolade  
Zirka-Preis: 90 Mark

**MS-DOS 68%**

Grafik: 62% Sound: 29%

POWER-WERTUNG: 68%



## Berlin 1948

Das mittelmäßige Detektivdrama im Stile alter Bogart-Filme, "Berlin 1948", gibt es nun auch für PC. Steuern Sie einen CIA-Agenten durch das Berlin des Jahres 1948. Sammeln Sie Hinweise, Gegenstände und wichtige Informationen, um eine verlorene Atombombe wiederzufinden. Grafisch sieht's unter VGA ganz passabel aus, aber der Spielwitz hält sich in Grenzen. Außerdem sieht's unter CGA und EGA ziemlich scheußlich aus. Nur absoluten Fans von Krimis zu empfehlen. *mh*

Genre: Adventure  
Hersteller: Time Warp  
Zirka-Preis: 90 Mark

**MS-DOS 53%**

Grafik: 59% Sound: 9%

POWER-WERTUNG: 53%



## Resolution 101

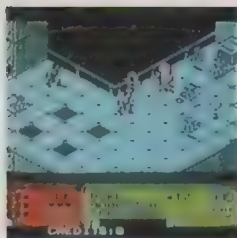
"Resolution 101" macht auf MS-DOS PCs einen guten Eindruck. Die Gangsterjagd im Gletcher ist auch auf XTs erstaunlich schnell und wird auf ATs zum wahren Vergnügen. An der Grafik hat sich gegenüber den Amiga- und Atari ST-Versionen nichts geändert. Die Stadtansicht ist detailreich und komplex. Es macht Spaß, immer mal wieder eine Runde als Kopfgeldjäger zu drehen und sich den Dealern an die Fersen zu heften. Das bringt Freude in den tristen Büroalltag. *ww*

Genre: Action-Adventure  
Hersteller: Millennium  
Zirka-Preis: 85 Mark

**MS-DOS 66%**

Grafik: 70% Sound: 30%

POWER-WERTUNG: 66%



## Escape from the Planet of the Robot Monsters

Das etwas konfuse Roboterabballern für einen oder zwei Spieler gibt's jetzt auch für den C 64. Diese Umsetzung reißt aber kaum einen Commodoraner zu euphorischen Jauchzern hin: Das wirre Spielprinzip fiel schon bei den 16-Bit-Versionen nicht sonderlich angenehm auf; außerdem ist die C 64-Grafik ziemlich farbarm geraten. Man kann's zur Not spielen. *hl*

Genre: Action  
Hersteller: Tengen  
Zirka-Preis: 50 bis 85 Mark

**C 64 45%**

Grafik: 40% Sound: 67%

POWER-WERTUNG: 45%



## Secret of the Silver Blades

Ohne Abstriche bei Komplexität und Spielprinzip schafften die SSI-Programmierer die Umsetzung des jüngsten AD&D-Rollenspiels auf den C 64. "Secret of the Silver Blades" ist zwar nicht der beste Titel der Serie, bietet Rollenspielfans aber genug Stoff für ein paar durchwachte Nächte. Etwas nervtötend sind hingegen die Nachladezeiten. Trotz eines Schnelladers verursachen die häufigen Wartepausen viel Gram und schmälern den Spielspaß etwas. *hl*

Genre: Rollenspiel  
Hersteller: SSI  
Zirka-Preis: 90 Mark

**C 64 76%**

Grafik: 70% Sound: 36%

POWER-WERTUNG: 76%



## Two to One

Die C 64-Version von "Two to One" krankt leider an den gleichen spielerischen Mängeln wie das Amiga-Vorbild. Der Spieler steuert ein Stäbchen mit einem grünen und einem roten Ende, das er unversehrt durch ein Labyrinth bringen muß. Zu zweit macht das einen Heißenspaß, weil man sich andauernd in die Quere kommt — aber alleine kommt schnell Frust auf. Die Grafik ist schlicht, auch der Sound nicht gut — trotzdem Güter Durchschnitt zum fairen Preis, vorher ausprobieren, ob's gefällt. *al*

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Kingsoft  
Zirka-Preis: 30 Mark

**C 64 54%**

Grafik: 25% Sound: 34%

POWER-WERTUNG: 54%



## Ski or die

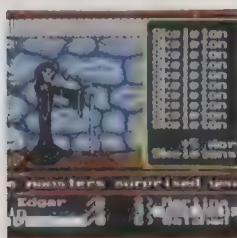
Spielerisch müßt Ihr bei der C 64-Version des PC-Knüllers "Ski or die" keine Abstriche machen. Fünf actionreiche Wintersportdisziplinen warten auf bis zu sechs Spieler. Wenn man von ein paar Abstrichen bei der Grafik absieht, bietet die Umsetzung das volle Spielvergnügen der PC-Version. Alle Disziplinen bieten eine ausgefeilte Steuerung. Wer schon den Vorgänger "Ski or die" mochte, wird's lieben. Die Disketten nachladezeiten halten sich zudem in annehmbaren Grenzen. *hl*

Genre: Sport  
Hersteller: Electronic Arts  
Zirka-Preis: 50 bis 90 Mark

**C 64 74%**

Grafik: 69% Sound: 66%

POWER-WERTUNG: 74%



## Might & Magic II

Das Mammut-Rollenspiel "Might & Magic II" mit rund 250 Gegenständen, ein paar hundert Monstern, tiefen Dungeons, fast 90 Zaubersprüchen und feinen Aufträgen gibt's jetzt in überarbeiteter Form für den Amiga. Die Grafik und der Sound wurden extra für den Amiga aufpoliert. Allerdings ist der Schweregrad dieses Programms recht hoch angesetzt und Einsteiger werden ihre Probleme haben. Auch sollte man zum Spielen von Might & Magic gut englisch können. *mh*

Genre: Rollenspiel  
Hersteller: New World  
Zirka-Preis: 100 Mark

**AMIGA 83%**

Grafik: 76% Sound: 43%

POWER-WERTUNG: 83%



## Loom

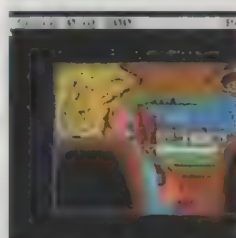
Loom gibt's jetzt auch in einer komplett deutschen Version für den Amiga. Man hat das Gefühl, vor einem PC-Ernulorator zu sitzen, denn die Amiga-Version entspricht 1:1 dem PC-Vorbild. Man hat sogar das PC-Ruckelscrolling übernommen, was auf dem Amiga nun wirklich besser geht. Spielerisch hat sich nichts geändert. Loom ist immer noch ein nicht sehr umfangreiches Adventure für Einsteiger. Einen ausführlichen Test der PC-Version findet Ihr in **POWER PLAY** 7/90. *al*

Genre: Adventure  
Hersteller: Lucasfilm Games  
Zirka-Preis: 100 Mark

**AMIGA 54%**

Grafik: 85% Sound: 42%

POWER-WERTUNG: 54%



## Police Quest II

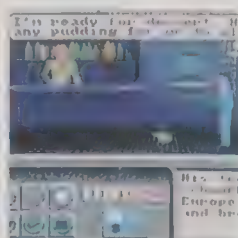
"Police Quest II" dürfen jetzt auch Amiga-Besitzer spielen. Der Bullensaga zweiter Teil ist ein klassisches Sierra-Adventure mit Actionelementen. Die Geschichte selber ist packend, dafür sind die Ladezeiten um so weniger. Da die Soundeffekte gegenüber der PC-Version verbessert wurden, braucht es einige Zeit, bis das nächste Bild auf dem Bildschirm erscheint. Wohl dem, der eine Hard-Disk hat, ein MByte RAM braucht man außerdem. Insgesamt ein gutes spannendes Abenteuer. *al*

Genre: Adventure  
Hersteller: Sierra  
Zirka-Preis: 110 Mark

**AMIGA 79%**

Grafik: 76% Sound: 65%

POWER-WERTUNG: 79%



## Neuromancer

Kaum zu glauben: Electronic Arts Kultspiel "Neuromancer" auf dem Amiga. Wer hätte das noch zu hoffen gewagt? Grafik und Sound haben tüchtig zugelegt, am genialen Spiel hat sich nichts geändert. Hat man die anfänglichen Geldprobleme gemerkt, ohne zu viele Teile seines Körpers verkauft zu haben, ist es eine wahre Freude im Cyberspace rumzudüsen und Datenbanken zu knacken. Ein Adventure-Spaß für alle Computerfans. Amiga-Besitzer dürfen sich schon einmal freuen. *vh*

Genre: Adventure  
Hersteller: Electronic Arts  
Zirka-Preis: 90 Mark

**AMIGA 78%**

Grafik: 75% Sound: 65%

POWER-WERTUNG: 78%



# POWER-GAMES

**ACTION • SPANNUNG • ABENTEUER**

**DM 49,-\***

## Das Schwert Skar

Skar verleiht seinem Träger elementare Kräfte. Es macht ihn unbesiegbar und unsterblich. Aber es ist gut versteckt! Wer es finden will, muß den Gefahren eines langen Weges trotzen.

**Bestell-Nr. 38784**

## Die Flucht der Sumpfgeister

Als die Menschen begannen, die Sümpfe trocken zu legen, haben die Sumpfgeister mit dem einzigen vorhandenen magischen Staubsauger die Flucht zu einem weit entfernten Planeten ergriffen. Ein Sumpfgeist hat jedoch die Abreise verschlafen.

**Bestell-Nr. 38785**

**POWER-GAMES**  
erhalten Sie im  
guten Fachhandel.

## Operation Ushkurat

Sie sind mit einem Raumschiff unterwegs zu Friedensverhandlungen. Bei einer Reparatur wird die gesamte Mannschaft entführt.

**Bestell-Nr. 38765**

## Dungeon

»Dungeon« ist eine Variante des legendären Spieleklassikers »PacMan«. Die Spielfigur bewegt sich durch ein Labyrinth. Eingebaute Türen, Teleporter sowie diverse Hilfsmittel helfen Ihnen, Geistern und Monstern aus dem Weg zu gehen.

**Bestell-Nr. 38760**

## Operation Feuersturm

Sie sind »Mister James Bond« und haben 48 Stunden Zeit, eine gestohlene Atombombe zu finden – falls nicht, wird sie abgefeuert.

**Bestell-Nr. 38739**

## Howard the Coder

Howard hat eine Spielidee. Leider stiehlt man seinen Computer und er sucht sich in einer Lagerhalle neue Hardware zusammen. Dabei muß er Hindernisse überwinden.

**Bestell-Nr. 38705**

## Nippon – das ultimative Rollenspiel für C 64/C 128

Toshiko begann, die zufällig entdeckten Schriftrollen zu lesen. Sie sahen abgegriffen und uralte aus... Vor Ihnen liegt ein Abenteuer, wie Sie es bisher nicht gekannt haben.

**Bestell-Nr. 38729**

Unverbindliche  
Preisebenennung

  
**Markt&Technik**  
Zeitschriften Bücher  
Software Schulung

Markt&Technik-Bücher und -Software erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler, in Computer-Fachgeschäften und in den Fachabteilungen der Warenhäuser.





# BESTIE

**E**s begann alles mit einem Literaturprofessor in Oxford, der seinen Kindern Gute-Nacht-Geschichten erzählte. Irgendwann entschloß er sich, diese Geschichten aufzuschreiben und "Der kleine Hobbit" von J.R.R. Tolkien war geboren. Kurz darauf folgte "Der Herr der Ringe", der Meilenstein der Fantasy-Literatur. Als diese beiden Werke Anfang der siebziger Jahre in Deutschland erschienen, schlugen sie ein wie eine Bombe. Es gab kaum einen Verlag, der nicht plötzlich eine eigene Fantasy-Reihe ins Programm nahm. Die literarische Reise in das Land der Fantasie kam in Mode.

**Das Richtige für schlechtes Wetter:  
ein spannendes Rollenspiel ►**



Kein Wunder, daß die Fans am liebsten selber in so einem Roman mitgespielt hätten. Wie so oft kam die rettende Idee aus Amerika. Dort hatten 1974 die beiden Studenten Gary E. Gygax und Dave Ameson ihr Rollenspielsystem "Dungeons & Dragons" auf den Markt gebracht und die Fangemeinde schrie "Hurra". Endlich war es möglich, in einer komplexen Fantasiewelt eigene Abenteuer zu bestehen. Die zugrundeliegende Idee war revolutionär und ungewöhnlich: Die Begebenheiten in der Rollenspielwelt ereignen sich zum großen Teil in den Köpfen der Mitspieler. Jeder schlüpft gedanklich in eine von ihm selbst erschaffene Figur und begleitet diese auf ihren Missionen und Abenteuern. Einer der Mitspieler übernimmt dabei die Rolle des Spielleiters. Er beschreibt den Abenteuern die sie umgebende Welt, hetzt ihnen Monster auf den Hals und

spielt Schicksal und Gott zugleich. Um ein solches Szenario möglichst realistisch zu simulieren, ist eine Unmenge an Vorschriften erforderlich. So füllt allein das Regelwerk für "Advanced Dungeons & Dragons", dem nächsten Streich von Gygax und Ameson, mehrere tausend Seiten. Hier bleibt keine Frage unbeantwortet. Flora und Fauna werden ebenso akribisch beschrieben wie geographische und klimatische Besonderheiten der Spielwelt. Währungen, Berufe der Figuren, Waffen und Kampfsysteme: alles wird berücksichtigt.

Natürlich blieb auch die deutsche Fan-Gemeinde nicht untätig. Inzwischen dürften jedem Rollenspieler Spielsysteme wie "Midgard", "Armageddon" oder "Das schwarze Auge" bekannt sein. All diesen Spielen ist gemeinsam, daß viel gewürfelt wird, und eine Menge Tabellen ausgewertet werden müssen. Außerdem heißt es, immer eine ausreichende Zahl an Mitspielern zusammenzutrommeln; allein klappen diese Art Spiele nicht.

Es ist kein Wunder, daß ein finziger Kopf auf die Idee kam, den Computer als Spielleister einzusetzen. Er kann die ganze lästige Rechnerlei übernehmen, versorgt uns mit Storys und Szenarien und ersetzt fehlende Mitspieler. Rollenspiel-Herz, was willst du mehr?

Keine Frage, Rollenspiele sind im Aufwind. Mit Recht, wie wir meinen. Unsere Action-Kollegen mögen es uns verzeihen, aber es gibt kein anderes Spiel-Genre, das ähnlich gefangen hält wie ein zünftiges Rollenspiel. Wer kann die Befriedigung beschreiben, wenn man nach durchwachter Nacht müde, aber glücklich mit der Gewißheit in den neuen Tag stolpert, daß man das Land der Fantasie fürs erste von allem Bösen befreit hat — jedenfalls bis zum nächsten Rollenspiel.

**Länderkunde leichtgemacht**  
Schon mal was von Mittelelerde gehört? Natürlich, jeder kennt Mittelelerde. Wieder war Väterchen Tolkien am Werk: Mittelelerde ist der Schauplatz seiner Ring-Trilogie. Da haben wir schon einen wesentlichen Bestandteil jedes Rollenspiels.

Mädels im Vormarsch:  
Emanzipation jetzt auch im  
◀ Rollenspiel

# N<sup>+</sup>BARDEN



**Monster meucheln,  
Mädels retten, plün-  
dern, rauben und verbren-  
nen: Rollenspiele sind be-  
liebt wie nie. Damit Ihr  
nicht die Übersicht verliert,  
hier ein kleiner Führer in  
das Land der Abenteurer.**

So ein Abenteuer kann schließlich nicht im Stadtpark stattfinden. Es gilt, eine ganz neue Welt zu entdecken. Die typische Rollenspielwelt ist meistens irgendwo im fiktiven Mittelalter auf einem anderen Planeten oder einer anderen Dimension angesiedelt. Wichtig ist, daß sie der eigentlichen Hintergrundgeschichte möglichst viel Spielraum für Abenteuer und Aufträge läßt. In einer richtigen Rollenspielwelt gibt es Wüsten und Gebirge, Gletscher und Meere, tropische Dschungel und jede andere geographische Formation. Man findet Städte, Häfen, Burgen, Tempel und geheimnisvolle Labyrinth. Jede Welt hat ihre eigenen Götter und Dämonen.



Name	Szenario	Charakter	Grafik	Computertyp	Schwierigkeitsgrad	Wertung
Alternate Reality The City	Fantasy	Solocharakter	3D-Grafik	Amiga Atari ST C 64	mittel	durchschnittlich
Alternate Reality The Dungeon	Fantasy	Solocharakter	3D-Grafik	C 64	mittel	durchschnittlich
Bard's Tale I	Fantasy	sechsköpfige Party plus NPC's	3D-Grafik	Amiga Atari ST C 64 MS-DOS	mittel	empfehlenswert
Bard's Tale II	Fantasy	sechsköpfige Party plus NPC's	3D-Grafik	Amiga C 64, MS-DOS	mittel	durchschnittlich
Bard's Tale III	Fantasy	sechsköpfige Party plus NPC's	3D-Grafik	C 64 MS-DOS	schwer	empfehlenswert
Bloodwych	Fantasy	vierköpfige Party	3D-Grafik	Amiga Atari ST C 64	leicht	durchschnittlich
Bloodwych Data Disk - Vol 1	Fantasy	vierköpfige Party	3D-Grafik	Amiga Atari ST C 64	schwer	durchschnittlich
Champions of Krynn	Fantasy	sechsköpfige Party plus NPC's	3D-Dungeons, Takti- scher Kampf aus Vogelperspektive	Amiga C 64, MS-DOS	sehr leicht	empfehlenswert
Chris strikes back	Fantasy	vierköpfige Party	3D-Grafik	Amiga Atari ST	für Experten	hervorragend
Curse of the Azure Bonds	Fantasy	sechsköpfige Party plus NPC's	3D-Dungeons, Takti- scher Kampf aus Vogelperspektive	C 64 MS-DOS	leicht	empfehlenswert
Demon's Winter	Fantasy	sechsköpfige Party	Vogelperspektive	Amiga Atari ST C 64, MS-DOS	schwer	für Fans
Dan I go alone	Gruselszenario	vierköpfige Party	3D-Grafik	MS-DOS	sehr leicht	durchschnittlich
Dragonflight	Fantasy	vierköpfige Party	Vogelperspektive, 3D-Dungeons Seitenaussicht	Amiga Atari ST MS-DOS	mitte	empfehlenswert
Drakmon	Fantasy	vierköpfige Party	3D-Grafik	Amiga Atari ST MS-DOS	leicht	für Fans
Dungeon Master	Fantasy	vierköpfige Party	3D-Grafik	Amiga Atari ST MS-DOS	mittelschwer	hervorragend
Hillstar	Fantasy	Solocharakter	3D-Grafik, Dungeons in Vogelperspektive	Amiga Atari ST C 64, MS-DOS	mittel	durchschnittlich
Knights of Legend	Fantasy	sechsköpfige Party	Vogelperspektive	C 64, MS-DOS	schwer	für Fans
Legend of Black- silver	Fantasy	Solocharakter	Vogelperspektive, Dungeons in 3D	C 64	mittelschwer	durchschnittlich
Legend of Fairman	Fantasy	Party	3D-Grafik	Amiga Atari ST MS-DOS	mittel	empfehlenswert
Mars Saga	Science-fiction	sechsköpfige Party	3D-Grafik, Vogelper- spektive in Dungeons	C 64 MS-DOS (neßt hier Mines of Titan)	mittelschwer	für Fans
Might & Magic	Fantasy	sechsköpfige Party plus NPC's	3D-Grafik	C 64, MS-DOS	schwer	für Fans
Might & Magic II	Fantasy	sechsköpfige Party plus NPC's	3D-Grafik	Amiga C 64 MS-DOS	schwer	empfehlenswert
Phantasia III	Fantasy	sechsköpfige Party	Vogelperspektive	Amiga Atari ST C 64, MS-DOS	leicht	empfehlenswert
Pool of Radiance	Fantasy	sechsköpfige Party plus NPC's	3D-Grafik Taktischer Kampf aus Vogelper- spektive	Amiga Atari ST C 64 MS-DOS	für Experten	hervorragend
Rings of Zilfin	Fantasy	Solocharakter	Seitenaussicht, Vogelperspektive	Amiga Atari ST C 64, MS-DOS	mittelschwer	für Fans
Secrets of the Silver Blades	Fantasy	sechsköpfige Party plus NPC's	3D-Grafik Taktischer Kampf aus Vogelper- spektive	C 64, MS-DOS	sehr leicht	durchschnittlich
Sentinel Worlds 1 Future Magic	Science-fiction	sechsköpfige Party	3D-Grafik und Vogelperspektive	C 64, MS-DOS	mittelschwer	empfehlenswert
Star Command	Science-fiction	sechsköpfige Party	Vogelperspektive	Amiga Atari ST C 64, MS-DOS	leicht	durchschnittlich
Starflight 1	Science-fiction	sechsköpfige Party	Vogelperspektive	Amiga Atari ST C 64, MS-DOS	mittelschwer	empfehlenswert
Starflight 2	Science-fiction	sechsköpfige Party	Vogelperspektive	MS-DOS	leicht	durchschnittlich
Tangled Tales	Fantasy	Solocharakter plus NPC's	3D-Grafik plus Dungeons aus Vogel- perspektive	MS-DOS	mittelschwer	empfehlenswert
Ultima I	Fantasy	Solocharakter	Vogelperspektive, Dungeons in 3D	C 64 MS-DOS	leicht	für Fans
Ultima II	Fantasy	Solocharakter	Vogelperspektive, Dungeons in 3D	C 64 MS-DOS	mittelschwer	für Fans
Ultima III	Fantasy	vierköpfige Party	Vogelperspektive Dungeons in 3D	C 64 MS-DOS	mittelschwer	für Fans





**der totale Durchblick ist sicher!**

**Der neue einzigartige Sammelordner von  
POWER PLAY**



Tragt bereits die Anzahl der POWER TIPS-Ordner für Euch ein, Anschrift dazu und schickt den Bestell-Gutschein am besten noch heute ab.

Computer Service Ernst Jost,  
Markt & Technik Leser Service  
Postfach 14 02 20  
8000 München 5

## Bestell- Gutschein

**Ja, ich will**

**Exemplare**

des POWER TIPS Ordners zum Spezialpreis von 9,- DM zuzüglich  
Versandkosten. Die Bezahlung erfolgt nach Erhalt der Rechnung.

Das ist der einzigartige Sammelordner für alle, die ihre POWER TIPS rück zuordnen haben wollen. Den gibt's nirgends zu kaufen, nur hier bei POWER PLAY! Speziell für POWER PLAY-Leser!

Sieper Outfit: Der Ordner leuchtet rundum in extra Neon-Pink! Auf dem Titel signalisiert Tranter höchstpersönlich: „Da sein alle POWER TIPS drin, sein Hyper-Ordner!“

Die POWER TIPS einfach rausgreifen, lochen, abheften – so geht kein heißer Tipp verloren. Heiß! Köpfchen schlagen gleich zu – zum supergünstigen Preis nur 9,- DM!

Vorname Nachname

Anschrift

Telefon

Stempel

Bitte ausfüllen und auf frankierte Postkarte kleben an:  
Computer Service Ernst Jost, Markt & Technik Leser Service, Postfach 14 02 20, 8000 München 5

Name	Genre	Charakter	Grafik	Computertyp	Schwierigkeitsgrad	Wertung
Ultima IV	Fantasy	achtköpfige Party (Nur einer kontrolliert selbst erschaffene)	Vogelperspektive, Dungeons in Vogelperspektive und in 3D	Amiga, Atari ST, C 64, MS-DOS	schwer	hervorragend
Ultima V	Fantasy	achtköpfige Party (Nur einer kontrolliert selbst erschaffene)	Vogelperspektive, Dungeons in Vogelperspektive und in 3D	Amiga, Atari ST, C 64, MS-DOS	schwer	hervorragend
Ultima VI	Fantasy	achtköpfige Party	Vogelperspektive	MS-DOS	mittelschwer	hervorragend
Wasteland	Science-fiction	vierköpfige Party plus NPC's	Vogelperspektive	C 64, MS-DOS	mittelschwer	empfehlenswert
Wizards Crown	Fantasy	achtköpfige Party	Vogelperspektive	Atari ST, C 64, MS-DOS	für Experten	für Fans
Wizardry I	Fantasy	vierköpfige Party	3D	MS-DOS	mittelschwer	für Fans
Wizardry II	Fantasy	vierköpfige Party	3D	MS-DOS	schwer	für Fans
Wizardry III	Fantasy	vierköpfige Party	3D	MS-DOS	schwer	für Fans
Wizardry IV	Fantasy	Solocharakter plus NPC's	3D	MS-DOS	für Experten	empfehlenswert
Wizardry V	Fantasy	Party plus NPC	3D	MS-DOS	schwer	empfehlenswert
Hier finden alle Besitzer von Videospiele die paar Rollenspiele, die's für Konsolen gibt. Besitzer vom Sega Master System haben hier deutlich die Nase vorn.						
Y's	Fantasy	Solocharakter	Vogelperspektive	Mega Master System	leicht	durchschnittlich
Miracle Warriors	Fantasy	vierköpfige Party	Vogelperspektive	Sega Master System	leicht	für Fans
Phantasy Star	Science-fiction	vierköpfige Party	Vogelperspektive und 3D-Dungeons	Sega Master System	mittelschwer	hervorragend
Phantasy Star II	Science-fiction	vierköpfige Party	Vogelperspektive	Mega Drive	schwer	empfehlenswert

Fast alle Rollenspiele auf einen Blick. Da dürfte für jeden etwas dabei sein.

Monster und Bestien. Daraus ergeben sich die Aufträge für die Abenteurer wie von selbst. Es gilt, Prinzessinnen aus den Klauen von schwarzen Magiern zu befreien, sagenumwobene Schätze zu heben, feindliche Armeen in die Flucht zu schlagen oder das jeweilige Land vor dem sicheren Untergang zu retten.

Beider Gestaltung der Spielwelt sind den Programmierern keine Grenzen gesetzt. So gibt es auch Rollenspiele, die uns in die Zukunft versetzen. Natürlich schlägt man sich dort nicht mit Keule und Morgenstern, sondern mit Strahlengewehr und Lasersäbel durch das Abenteuerleben. Man kämpft nicht gegen Orks und Drachen, sondern legt sich mit wildgewordenen Robotern und grünen Aliens an. So eine Welt kann dem geneigten Helden richtig ans Herz wachsen. Man fiebert der nächsten Fortsetzung des Lieblingsspiels entgegen; freut sich auf alte Bekannte und neue Rätsel.

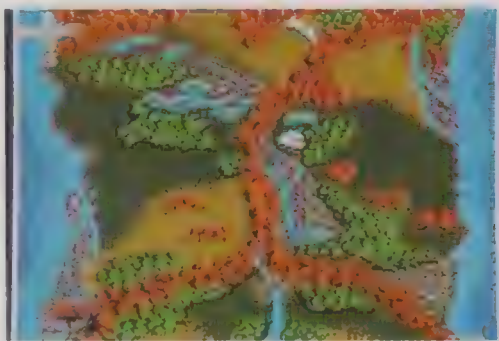
#### Der Charakter

Wie der Name Rollenspiel schon sagt, schlüpft der Spieler in die Rolle einer (oder mehrerer) Spielfigur(en). Eine solche Spielfigur, mit der Ihr Eure Abenteuer erlebt, nennt man schlichtweg "Charakter".

In einigen Rollenspielen müßt Ihr mit einem Solocharakter vorliebnehmen, in anderen tauchen die Burschen in Gruppen auf. Eine solche Gruppe wird dann als Party be-

zeichnet. Ist die Wahl des Einzelhelden meistens noch recht simpel, steht man bei der Zusammenstellung einer ganzen Horde von Abenteurern oft vor der Qual der Wahl. Denn in den meisten Spielen dieses faszinierenden Genres müßt Ihr Eure Truppe aus den unterschiedlichsten Rassen und Berufen selbst zusammenbasteln. Meist wird zwar von den Programmierern eine fertige Instant-Truppe mitgeliefert, aber so richtig Spaß macht ein Rollenspiel erst, wenn man seine eigenen, selbsterschaffenen Figuren ins Rennen schickt. Wenn Ihr dann so eine Truppe noch durch mehrere Teile eines Spiels — wie z.B. in der "The Bard's Tale"-Saga steuert — kommen schon richtige Familiengefühle auf.

Rollenspielüblich (zumindest bei Fantasyspielen) für verschiedene Rassen sind z.B. Zwerge, Elfen, Menschen und Gnome, die sich wahlweise als Krieger, Magier oder Dieb verdingen. Die Partyzusammenstellung ist für den Erfolg beim Rollenspiel wesentlich. Schließlich schleppt Ihr so eine Party durchs ganze Abenteuer und ein falsch gewählter Charakter in der Truppe hat schon so manchen Spieler zur Verzweiflung getrieben. In neueren Rollenspielen, wie z.B. bei der "Advanced Dungeons & Dragons"-Serie vonSSI, kommt es nicht nur auf die richtige Mischung von Rassen und Klassen an, sondern zusätz-



Rollenspiele führen in fernste Länder

lich auf die Gesinnung einzelner Charaktere. Da gibt es Partymitglieder, die eine Pfadfinderpersönlichkeit haben (frei nach dem Motto: jeden Tag ein gute Tat) oder eher egoistisch veranlagt sind. Außerdem hat die Emanzipation vor Computer-Rollenspielen nicht haltgemacht. Bis vor ein paar Jahren stolpten fast ausschließlich rein männliche Machotruppen durch monsterhaltige Labyrinth. Heute stehen immer mehr auch weibliche Charaktere zur Auswahl, was in unseren Augen nicht nur gerecht, sondern oft auch dringend notwendig ist. So können einige Computer-Rollenspiele nur mit weiblicher Verstärkung in der eigenen Truppe gelöst werden.

Eine besondere und vereinzelt auftretende Gruppe von Charakteren sind die sog. NPC

oder auch Non-Player-Charaktere (auf gut deutsch: Nicht-Spieler-Charaktere). Solche Typen wollen sich oft Eurer Truppe anschließen, führen dann aber ein recht eigenständiges Leben. Sie lassen sich in Kämpfen meistens nicht von Euch, sondern vom Computer steuern und werden unzufrieden, wenn sie nichts von eventuellen Schätzen abbekommen. Im Regelfall sind NPC eine willkommene Verstärkung der eigenen Party.

#### Vom Bizeps zum Einstein: die Charakterwerte

Um das Genre für den Einsteiger noch verwirrender zu machen, werfen Rollenspiele mit Charakterwerten und Skills nur so um sich. Die Charakterwerte geben je nach Rollenspiel mehr oder minder detailliert an, aus welchem Holz der





Finstere Monster, die in fast jedem Rollenspiel zu finden sind

Schertschwinger benötigt eher etwas dickere Muskeln, um z.B. schwere Waffen zu heben. Gewandtheit ist vor allem für Mitglieder des Diebesberufes wichtig. Natürlich brauchen auch Kämpfer Gewandtheit, denn ein großer Krieger, der sich schlecht bewegen kann, wird ziemlich schnell von einem Monster gefressen. Weisheit ist wiederum für Magiekundige wichtig, Glück sollten möglichst alle haben. Ausstrahlung ist vor allem dann wichtig, wenn Eure Leute sich mit anderen, im Spiel vorkommenden Personen unterhalten müssen. Denn einem Charakter mit einer ordentlichen Portion Charisma hört man eher zu, als Charakteren mit der Persönlichkeit eines Betonklotzes.

Skills stehen oftmals für besondere Fähigkeiten, die der Charakter von Haus aus mit ins Rollenspiel bringt oder im Laufe des Abenteuers dazulernen.

steigt der Charakterlevel. Diese Beförderungen sind in Rollenspielen lebenswichtig. Klar, denn ein "Level-10-Charakter" kann besser zuschlagen und weiß feinere Zaubersprüche als ein "Level-1-Charakter".

Außerdem steigen mit höheren Stufen auch die "Hit"- oder Trefferpunkte. Diese Punkte zeigen an, wieviel Schläge Euer Charakter im Kampf mit finsternen Gesellen einstecken kann, ohne gleich den Löffel abzugeben. Je mehr Hit-Points so ein Charakter hat, desto besser. Ebenfalls steigen die "Spell"- oder Magiepunkte Eurer zauberkundigen Charaktere mit höherer Erfahrungsstufe.

#### Vom Lehrling zum Meister

Wer hat noch nicht den eisenen Schauer gespürt, wenn ein liebevoll geflegter Rollenspiel-Charakter das Zeitliche segnet. Damit dieses Gefühl nicht zu oft entsteht, gibt's hier ein paar Verhaltensregeln für den aufstrebenden Jung-Abenteurer. Die wichtigste aller Regeln ist: Spielstand speichern! Und zwar so oft wie möglich. Nichts ist ärgerlicher, als wenn Eure frisch beförderte Party von einer Horde Monster plattgewalzt wird, und Ihr habt vorher nicht gespeichert.

Man sollte niemals vergessen, daß die Figuren am Anfang der Karriere ziemlich schwach, unerfahren und meistens arm wie eine Kirchenmaus sind. Da einem die Götter nichts schenken, heißt es zuerst einmal trainieren, trainieren und nochmals trainieren.

Schaut Euch in der Welt um: Oft trifft Ihr auf einen freundlichen Gesellen, der kleine Aufträge vergibt. Solche Jobs sind genau das Richtige für einen Anfänger im Heldenleben. Das stärkt nicht nur den Charakter und die Moral: Mit etwas Glück springt auch noch ein ansehnlicher Batzen Geld oder Erfahrungspunkte dabei heraus. Mit einem dicken Geldbeutel könnt Ihr feine Sachen machen. Wer möchte, kann in der nächsten Kneipe einen heben gehen (Bards Tale), andere amüsieren sich mit einer dreibeinigen Prostituierten (Wasteland) und geben danach horrenden Summen für den Arzt aus, oder spenden Geld für wohltätige Zwecke (Ultima). Die gebräuchlichste Verwendung für Geld ist allerdings das Einkaufen von Ausrüstung in Läden. Denn mit großer Wahrscheinlichkeit seid Ihr anfangs

## File Guild Options



Eine lauschige Stadt für müde Abenteurer



Die typische Abenteurer-Party auf Beutezug

Charakter geschnitzt ist. Beim "Erstellen" der Charaktere werden die Werte quasi vom Computer für Euch ausgewürfelt. Ihr findet hier meistens Angaben für Stärke, Weisheit, Intelligenz, Gewandtheit, Glück und persönliche Ausstrahlung.

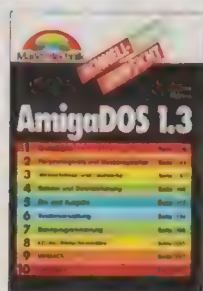
Je nach Beruf Eurer Spielfigur sind die einzelnen Werte unterschiedlich wichtig. Ein Zauberer, der viel mit Geisteskraft arbeiten muß, sollte natürlich eine dicke Portion Intelligenz besitzen. Ein beinharder

Zu solchen Fähigkeiten gehört z.B. der Umgang mit speziellen Waffen, Schwimmen und Klettern, Schlösser knacken oder besondere Meuchel-Praktiken.

Die wichtigsten aller Charakterwerte sind die Erfahrungs- oder auch "Experience"-Punkte und der Charakterlevel. Je mehr Erfahrungspunkte eine Spielfigur durchs Lösen von Rätseln, Umhauen von Monstern oder Erfüllen kleiner Aufträge sammelt, desto höher



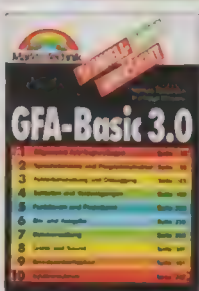
# Ich schau Dir in den



W. Haring  
**Schnellübersicht  
Amiga-DOS 1.3**  
Alles schnell im Griff: Grundlagen und Peripherie, Massenspeicher, Verzeichnisse und Laufwerke, Dateien und ihre Sicherung, Ein- und Ausgabegeräte sowie Antworten auf alle Fragen, die bei der täglichen Arbeit auftreten.  
1989, 292 Seiten,  
ISBN 3-89090-730-X  
DM 39,-



P. Wollschläger  
**Schnellübersicht  
Amiga-Basic**  
Die Beschreibungen sind problemorientiert aufgebaut, und die Informationen werden so vermittelt, wie sie bei der täglichen Arbeit auftreten. Eine ausklappbare Themenübersicht und Querverweise erleichtern die Arbeit zusätzlich.  
1989, 336 Seiten,  
ISBN 3-89090-736-9  
DM 39,-



T. Kaltenbach/H. Woerlein  
**Schnellübersicht  
GFA-Basic 3.0**  
Das rasante Nachschlagewerk für den schnellen GFA-Interpreter. In problemorientierter Aufbereitung erhalten Sie eine detaillierte Übersicht aller Befehle. An zahlreichen Beispielen werden Anwendung und Einsatz erläutert.  
1989, 431 Seiten,  
ISBN 3-89090-101-8  
DM 39,-

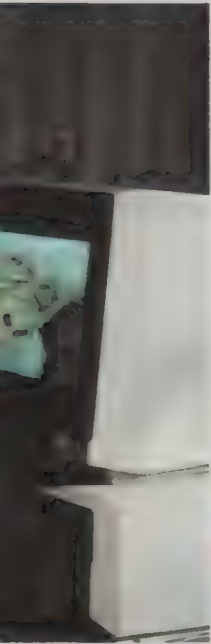


■ **NEU**  
A. Grote  
**Desktop Video  
auf dem Amiga**  
Die Verbindung von Computer und Video wird auch für Amateure immer reizvoller und - einfacher. Hier kommt die grundlegende Übersicht mit genauer Beschreibung der vielfältigen Hardware-Erweiterungen und Software-Programme für Videofahrer auf der beiliegenden Diskette. Interessante Effekte selbst zu gestalten.  
1990, 192 Seiten  
inkl. 2 Disketten  
ISBN 3-89090-312-6  
DM 59,-



■ **NEU**  
M. Breuer  
**Amiga-2000-Buch**  
Vollständig überarbeitete und aktualisierte Neuauflage dieser fundierten Einführung in die Bedienung des Amiga 2000 und 2500. Mit leichtverständlicher Beschreibung der Hardware und der verschiedenen Ausbaumöglichkeiten. Dazu ausführliche Darstellung von Workbench 1.3, CLI und der neuen Shell 2., überarb. Auflage 1990.  
672 Seiten  
ISBN 3-89090-287-1  
DM 59,-

# Bildschirm, Kleines!



NEU

G. Glaeser/T. Grohsch  
**Amiga 3-D-Sprinter**  
Profi-Software zum Buchpreis: Das Programm ergänzt den Amiga in seinen Grafikmöglichkeiten und reizt sie vollständig aus. Grafiken, Schatten, Animationen und Spiegelungen werden je nach Rechnerkonfiguration in Echtzeit berechnet. Die Bedienung ist so einfach und effizient, daß Sie in kurzer Zeit komplizierteste Objekte erzeugen können. 1990, ca. 250 Seiten, inkl. 2 Disketten  
ISBN 3-89090-109-3  
DM 98,-\*

NEU

Atlantis  
**AMIGA TRICKSTUDIO A, Version 2**  
Profi-Software zum Buchpreis: die Traumfabrik für den Amiga-Anwender. Vom Stummfilm-Slapstick bis zum Werbespot – Trickstudio A unterstützt Sie beim Aufbau des Films, bei der Umsetzung von Einzelbildern in Abläufe und hilft Ihnen, Bild und Ton punktgenau zu synchronisieren. 1990, 86 Seiten, inkl. Diskette  
ISBN 3-89090-886-1  
DM 99,-\*

C. Fuchs

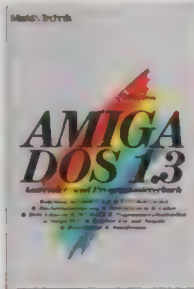
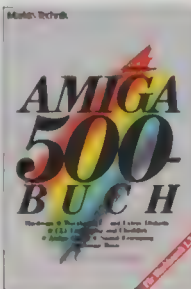
**AMIGA REFLECTIONS**  
Profi-Software zum Buchpreis: Jetzt produzieren Sie auf Ihrem Amiga Bilder für Ihre private Diashow oder den Vorspann für Ihren Videofilm. Reflections erzeugt IFF-Grafiken und unterstützt den HAM-Modus. Das Begleitbuch erklärt, wie Raytracing funktioniert, und liefert zahlreiche Tips und Tricks für den Anwender. 1989, 156 Seiten, inkl. Diskette  
ISBN 3-89090-727-X  
DM 98,-\*

H. Knappe

**Amiga Sounder**  
Profi-Software zum Buchpreis: ein Komplettpaket für den Einstieg in die Welt der digitalen Klänge. Zur Software gibt es eine Platine, die mit wenig Lotaufwand zu einem 4-Kanal-Digitizer ausgebaut werden kann. Die Beschreibung ist so ausführlich, daß auch Anfänger kaum etwas falsch machen können. 1989, 336 Seiten, inkl. 2 Disketten und Platine  
ISBN 3-89090-709-1  
DM 98,-\*



\* unverbindliche Preisempfehlung



Markt&Technik-Bücher und -Software erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler, in Computerfachgeschäften und in den Fachabteilungen der Warenhäuser.

NEU

P. Lukowitz/O. Pfeiffer  
**Amiga Datenstrukturen-Lexikon**  
Alle Systemdatenstrukturen werden unter Angabe des Offsets aufgelistet und ausführlich beschrieben. Zu den vier wichtigsten Programmiersprachen – C und MODULA-2, Basic und Assembler – finden Sie detaillierte Benutzerhinweise und Anwendungsbeispiele. Referenzlisten der Systemroutinen machen die Vorgänge endgültig transparent. 1990, ca. 250 Seiten, ISBN 3-89090-250-2  
DM 69,-

M. Breuer

**Amiga-500-Buch**  
Eines der erfolgreichsten Commodore-Bücher in aktueller Überarbeitung. Alles über Hardware, Software, Zubehör und eine ausführliche Beschreibung der Workbench 1.3. Durch viele Abbildungen und Beispiele werden Sie mit der Bedienung des Amiga 500 schnell vertraut. In einem übersichtlichen Nachschlageteil werden die Shell-Befehle erläutert. 2., überarb. Auflage 1989, 541 Seiten  
ISBN 3-89090-300-2  
DM 49,-

W. Haring

**Amiga-DOS 1.3**  
Im ersten Teil werden dem Anwender die Shell- und die Amiga-DOS-Befehle, Startup-Sequenzen und die Arbeit mit dem Editor erklärt. In einem speziellen Anhang finden Sie viele nützliche Tips zur Konfiguration Ihres Druckers. Der zweite Teil wendet sich an künftige Programmierer und macht sie mit dem Betriebssystem und der Hardware vertraut. 1989, 392 Seiten, ISBN 3-89090-802-0  
DM 69,-

  
**Mark&Technik**  
Zeitschriften · Bücher  
Software · Schulung



nur mit einem besseren Küchenmesser oder einem brüchigen Prügel bewaffnet. Ein richtiges Monster lacht sich darüber höchstens krank.

Macht auf keinen Fall den Fehler, Eure Fähigkeiten zu überschätzen. Bevor Ihr Euch an die wirklich harten Brocken wagt, versucht erst einmal ein paar ordinäre Verliesratten oder Stinkmorcheln zu erlegen. Das bringt die nötigen Erfahrungspunkte und macht Spaß. Außerdem sind solche Tierchen in einigen Spielen ein willkommener Nahrungslieferant. Für absolut gemeine Oberdrachen sind blutige Anfänger mit niedriger Erfahrungsstufe nur eine wohl-schmeckende Zwischenmahlzeit.

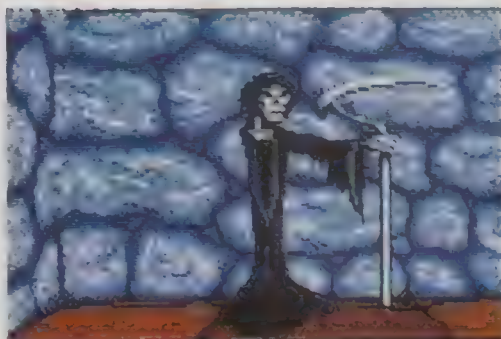
#### Kleine Monsterkunde

Ein Rollenspiel wäre kein Rollenspiel ohne Monster. Der Erfindungsreichtum der Programmierer kennt kaum Grenzen, wenn es darum geht, die vielfältigsten Kreaturen zu erschaffen, die dann nichts Besseres zu tun haben, als Euren Charakteren das Lebenslicht auszupusten. So ist schon von der blutigeren Mücke bis zum gewaltigen Drachen alles in eine Monsterrolle gestopft worden. Findet man in Fantasy-Spielen neben den Standard-Monstern wie Orks, Kobolden und Trolen zusätzlich Tiere und Untote, so taucht in der kleinen Gruppe der Science-fiction-Spiele auch der eine oder andere Roboter als Gegner auf. Unterschiedlich ist auch die Anzahl der verschiedenen Monstergattungen pro Rollenspiel. Da gibt's Programme, die mit einer Handvoll verschiedener Monster aufwarten (Hillsfar) oder den Spieler mit hunderten Kreaturen konfrontieren (Might & Magic II).

Das seit dem Herrn der Ringe am meisten beanspruchte und wohl auch am meisten verprügelte Monster eines Rollenspiels ist der Ork. Orks sind in fast jedem Fantasy-Rollenspiel in großen Massen anzutreffen. Orks sind oft das Monstervolk, die nur als Erfahrungspunkte- und Goldlieferanten dienen. Keine andere Monsterrasse wird wohl von dem normalen Rollenspieler deshalb so gering geschätzt wie die Orks. Völlig zu Unrecht, wie wir meinen. Wird zwar in dem Großteil der Rollenspiele der Ork nur als Partyfutter verwendet, so trifft man hier und da auch auf ein Spiel, in dem Orks

nicht nur dumm, schmutzig, brutal und zum Abmurksen gut sind. So zeigt z.B. das Spiel "Dragonflight", daß es auch anders geht. Ein Friedensvertrag mit Orks gehört hier zum guten Ton. Auch der neueste Teil der Ultima-Serie (Ultima VI) räumt mit dem Vorurteil auf, daß Monster generell schlecht und böse sind.

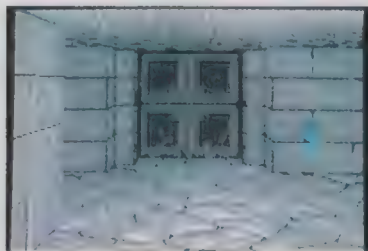
Ähnlich umstritten wie die Orks sind Drachen, die ebenfalls die Fantasywelten bevölkern. Früher war die Begegnung mit einem solchen Schuppentier für eine Gruppe Abenteurer eindeutig — Drachen fressen junge Frauen



Wer hat Angst vorm schwarzen Sensenmann?



Wie die Zeit vergeht: Dungeons damals und heute

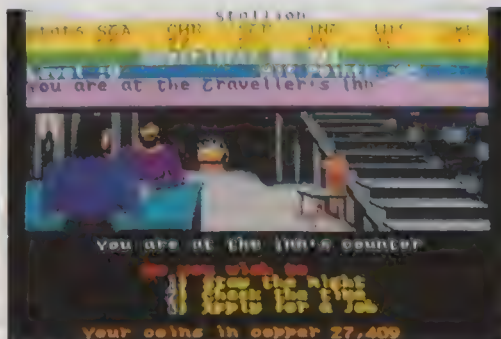


und kleine Kinder, spucken Feuer, sind stark, bewachen einen dicken Schatz und sind generell furchtbar fies — also draufhauen. Heutzutage muß der Durchschnittscharakter schon etwas vorsichtiger mit den großen Echsen umgehen. Neben den allgemein bekannten Jungfrauen-Fressern gibt es nun auch nette Drachen, arme Drachen, dumme Drachen, schwache Drachen, kranke Drachen, kleine Drachen und gesprächige Drachen. Vereinzelt wurden sogar schon Babydrachen gesehen (z.B. in Phantasie III oder in Secrets of the Silver Blade).

Einfacher verhält sich die Lage bei Untoten. Zombies, morsche Gerippe, Ghoule, Mumien und Vampire führen meist nichts Gutes im Schilde und so heißt die Devise: nur ein richtig toter Untoter ist ein guter Untoter. Weitere sehr beliebte Monstergattungen sind Insekten, Würmer und bösartige Haustiere. So werden Charaktere von Riesenspinnen, Tausendfüßlern, Bienenschwärmen, Hunderudeln, Katzenhorden und anderen, möglichst ins überdimensionale vergrößerten Tierchen attackiert. Auch hier braucht man sich über seine Vorgehensweise kaum Gedanken zu machen: Die Begegnung mit



Dungeon basteln leichtgemacht: ein Rätselmund für alle Fälle



Kein Fünf-Sterne-Hotel, aber ein bequemer Rastplatz



solchen Monstern kennt meist nur die Sprache des Schwerter.

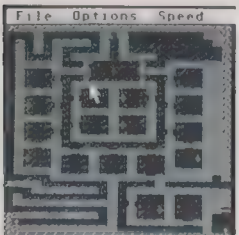
Der schlimmste Feind, dem ein Rollenspieler normalerweise begegnen kann, sind Gegner menschlichen Ursprungs. Ganze Heerscharen von bösen Rittern, fiesern Magiern und verführerischen, aber tödlichen Hexen bevölkern die Rollenspielwelten. Diese Gesellen hauen nicht nur gut zu, sondern sind meistens in magischen Künsten bewandert. Schon so manche vertrauensselige Party mußte ins Gras beißen, weil sie sich unvorsichtigerweise mit einem harmlos aussehenden alten Mann angelegt hat, der sich als ausgebuffter Zauberer entpuppte.

#### Vom Schwert zur Zahnbürste: Items

Ebenso wichtig und faszinierend wie Monster sind die "Items", oder auf deutsch Gegenstände. Ohne Gegenstände geht im Rollenspiel fast nichts — Wer hat sich noch nicht über ein scharfes Schwert oder eine magische Rüstung gefreut, die er nach hartem Kampf mit einer Monsterhorde erobert hat. Auch



Was mag wohl in der Höhle lauern?



Es gibt viel zu entdecken

hier gilt, was schon für die Monster zutrifft. Einige Spiele bieten nur ein gutes Dutzend feiener Gegenstände, in anderen nimmt die Liste der Items fast Telefonbuchausmaße an. Was findet man nicht alles Nützliches: verzauberte Waffen, dicke Rüstungen, magische Tränke jeglicher Couleur,

Schriftrollen mit Zaubersprüchen, Kräuter, Geigerzähler, Kaugummis, Kreditkarten, Schlüssel, Lampen, Fackeln und den einen oder anderen Knochen von Abenteuern, die vor Euch hier gewesen sind. Waffen und Rüstungen machen die größte Gruppe der Gegenstände aus. In fast jedem Rollenspiel gibt es kleine Läden, in denen Neulinge gegen bare Münze ihre Grundausstattung kaufen können. Leider bleibt es beim Besuch im Kaufhaus nur bei der Standardausrüstung. Die richtigen Sachen, die zum Bestehen der Abenteuer wichtig sind, findet man unterwegs — oft bewacht von dicken Monstern. Meistens werden diese Spezialwaffen oder Rüstungen mit einem "+" und einer Zahl dahinter versehen. So gibt's z.B. Langschwerter +5, oder Lederrüstungen +4. Diese Plus-Items sind wahre Wunderwerke, was Durchschlagskraft oder Schutzwirkung angeht. In einigen Rollenspielen sind Items auch mit einem besonderen Namen versehen, der ihre Eignung deutlich macht. Man findet Schwerter, die schlicht und einfach Langschwert-Drahtentöler heißen. Wie der Name schon sagt, hilft dieses Schwert besonders gut im Kampf gegen Drachen.

Es gibt ebenfalls Gegenstände, die man tunlichst vermeiden sollte. Solche Items werden mit dem Zusatz "cursed", auf deutsch verflucht, versehen. Wer einen solchen Gegenstand nimmt, kann ihn oft ohne Probleme wieder abgeben. Wer ihn aber einmal benutzt ("equipped"), hat Pech gehabt. Ein verfluchtes Item klebt nun an der Hand oder an einem anderen Körperteil des armen Charakters fest und sorgt für allerlei Ärger. Es gibt verfluchte Items, die den Charakter schwächer machen, die ihn in einen kompletten Idioten verwandeln, die Monster anziehen wie ein Magnet einen Haufen Eisenspäne oder andere unfreundliche Sachen mit Eurer Spielfigur anstellen. Einen derart miesen Gegenstand wird man nur wieder los, wenn ein Priester oder ein Tempel mittels Magie den Gegenstand wieder entfernt. Womit wir auch schon beim nächsten wichtigen Punkt der Rollenspielmwelt sind:

#### Ein Spruch für alle Fälle

Knallharte Ritter, kernige Ranger, flinke Diebe, blitzschnelle Ninjas — ganz nett,

aber was ist das alles gegen einen richtigen Zauberer mit Rauschbart und spitzem Hut. Gib es etwas Größeres als einem besonders gemeinen Monster mit einem Feuerball das Fell anzusehen? Hier zählt nicht grobe Gewalt; allein die Kraft des Geistes ist gefragt. Grundsätzlich gibt es in der Welt der Magie zwei Schulen. Da sind zum einen die Priester und Kleriker, die sich der Mithilfe ihres jeweiligen Gottes bedienen. Ihre Zaubersprüche haben heilenden und schützenden Charakter. Ist eines der Partymitglieder verletzt oder braucht neue Kraft für einen bevorstehenden Kampf, kommt der Priester zum Zug. Er kann Krankheiten heilen, Vergiftete retten und durch Gebete einen Schutz für seine Weggefährten erleben. Natürlich kann ein erfahrener Priester auch einen tüchtigen Gotteszorn oder einen spirituellen Hammer auf die Fieslinge loslassen. In erster Linie ist er jedoch für das körperliche und geistige Wohl der Helden-Gemeinschaft verantwortlich.

Richtige Zauberer sind aus härterem Holz geschnitzt. Es gibt sogar rechte Grobiane in dieser Zunft, die auch vor ganz gemeinen Sprüchen nicht zurückschrecken. Wehe dem Monster, das da an den Falschen gerät. Schon so mancher schuppige Drache hat sich in ein Grillhähnchen verwandelt. Wenn ein Zauberer mit Feuerbällen, Schneestürmen und stinkenden Wolken zuschlägt, dann ist er eine Bereicherung für jede Truppe. Doch auch die Magie will erlernt sein. Am Anfang der Karriere kann so eine Geistesgröße vielleicht gerade einmal für Licht im Dunkeln sorgen oder einen kleinen elektrischen Schock austreten. Natürlich haben die verschiedenen Fantasy-Welten auch ein unterschiedliches Magiesystem. Reicht es in einem Spiel, eifrig Spruchrollen zu sammeln, um neue Zauberformeln zu lernen, so müssen in einem anderen Spiel die Zutaten erst mühsam gesucht und zusammengebräut werden. Der Fantasie der Spieledesigner sind hier keine Grenzen gesetzt. Ohne ein vernünftiges Magiesystem ist ein Rollenspiel nur die Hälfte wert.

#### Im Keller ist es dunkel

Kommen wir nun zum heimlichen Hauptdarsteller des Rollenspiels — dem Dungeon. So ein Dungeon ist nicht einfach

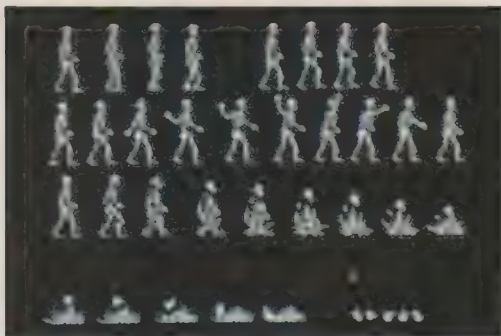
ein schnöder Keller, sondern fast eine Rollenspiel-Philosophie. Im Dungeon tobt das Abenteuerleben. Ohne Dungeon ist kein Rollenspiel komplett. Hier finden die meisten Kämpfe statt, werden Schätze gefunden und Rätsel gelöst. Prinzipiell kann man dabei zwei Typen unterscheiden. Da ist einmal das dreidimensionale Dungeon: Das Spielgeschehen wird aus der Sicht der Abenteurer dargestellt. "Dungeon Master" ist hierfür das beste Beispiel. Schon nach kurzer Zeit ist vergessen, daß man "nur" vor dem Computer sitzt. Zitternd schaut man um die nächste Ecke, zuckt bei jedem Geräusch zusammen und hört förmlich das Wasser von feuchten Wänden tropfen. In anderen Spielen wird die Sicht aus der Vogelperspektive geboten.

Egal, ob in 3D oder von oben: Im Dungeon lauern besondere Gefahren auf die Abenteurer. Das erste Problem: man kann sich böse verlaufen und den Ausgang erst als achtzigjähriger Greis finden. Clevere Helden zeichnen ihren Weg auf einem großen Bogen Papier mit. Merke: Ein guter Plan ist die beste Lebensversicherung. Einige Spiele bieten auch komfortables "Automapping": der Computer übernimmt hier das Kartenzichnen. Meist muß man dafür ein bestimmtes Item besitzen oder einen besonderen Skill lernen. Kristallkugeln und magische Kompass sind da sehr beliebt. Die meisten Dungeons sind mit Fallen bestückt, die auf unvorsichtige Abenteurer warten. Bodenlose Gruben, Giftpfeile, Fallgitter, lose Blöcke, verriegelte Türen mit komplizierten Schlössern: alles Gemeinheiten, um armen Abenteuern das Rollenspiel Leben schwerer zu machen. Bei Fallen, magischen Schatzkisten oder Schlössern kommen meistens Diebe und Zauberer zum Einsatz. Ein cleverer Dieb dürfte keine Probleme mit Schlössern und Schatztruhen haben.

Zauberer besitzen besonderes Geschick im Aufspüren von magischen Gegenständen und Fallen. So ein Dungeon bietet eben für alle Berufsgruppen genug Möglichkeiten zum Austoben und Trainieren.

#### Kurioses

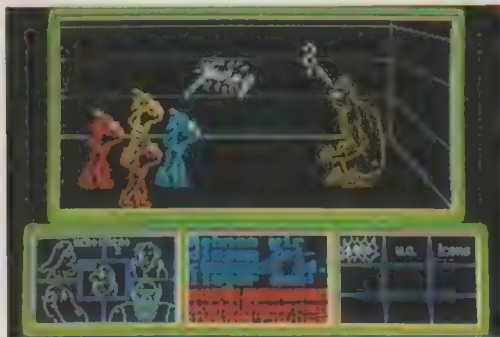
Wer von dem ewigen Kampf auf der strahlenden Seite der "Guten" die Nase voll hat, sollte sich mal "Wizardry IV" an-



Der Untoten Bastelbogen: Ein Skelett entsteht



So sieht der fertige Kampfschirm aus



Einer der ersten Entwürfe zu Dragonflight

schaufen. In diesem Solo-Rollenspiel übernehmt Ihr die Rolle des bösen Zauberers Werdna, den diese Abenteurer im ersten Teil der Wizardry-Reihe erledigt hatten. Der arme Magier ist in einem großen Labyrinth gefangen und muß sich ans Tageslicht zurückarbeiten, um dort mit neuen Schandtaten zu beginnen. Zur Verstärkung könnt Ihr in dem Labyrinth NPC-Monster anheuern, die Euch im Kampf gegen Abenteurer-Partys zur Seite stehen. An Wizardry IV sollten sich übrigens nur absolute Profis heranwagen, die schon den ersten Teil gelöst haben. Nicht umsonst gilt dieses Spiel als eines der schwersten des Genres und Neueinsteiger haben eine Überlebenschance, die gegen Null tendiert. Außerdem ist die Beschaffung dieses Rollenspiels in Deutschland schon ein richtiges Abenteuer für sich. Nur wer einen Apple II sein eigen nennt, kann's noch offiziell beziehen. PC-Besitzer müssen es schon beim Hersteller Sir-Tech in den USA direkt ordern.

#### Wie entsteht ein Rollenspiel?

Wir wollten wissen, wie man auf die Idee kommt, ein Rollenspiel zu programmieren und was für Schwierigkeiten in einem solchen Projekt stecken. POWER PLAY fragte Eric Simon, einen der beiden Hauptinitiatoren des deutschen Rollenspiels "Dragonflight".

**POWER PLAY:** Wie seid Ihr eigentlich auf die Idee gekommen, das Projekt Dragonflight zu starten?

**Eric:** Die Idee hatten Udo Fischer (die andere Hälfte des Dragonflight-Gründungsteams) und ich vor gut drei Jahren. Wir spielten mit wachsender Begeisterung die Rollenspiele der "Ultima"-Reihe auf dem C 64. Da Udo und ich uns schon damals mit Programmierung beschäftigt hatten, kam uns der Gedanke, selbst ein Rollenspiel zu schreiben. Wir wollten zeigen, daß auch hier in

Deutschland Rollenspiele programmiert werden können, die den amerikanischen Produkten ebenbürtig sind.

**POWER PLAY:** Wie lange dauerte denn die Entwicklung von der Idee bis zu den ersten Programmschritten?

**Eric:** Noch am selben Abend, als wir die Idee in unserem Stammlokal mit einer Pizzeria feierten, haben Udo und ich schon die ersten Grafiken für Dragonflight gezeichnet. Bis man aber das erste Mal auf dem Computer in der Landschaft spazieren gehen konnte, verging fast ein ganzes Jahr.

**POWER PLAY:** Was war denn für Dich die schwierigste Arbeit an dem Spiel?

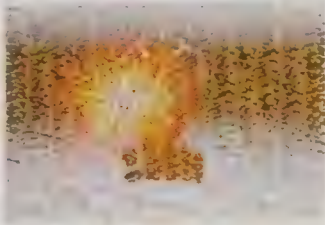
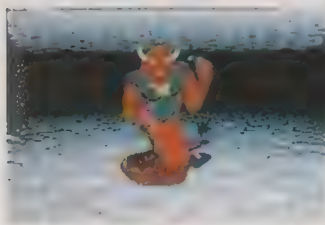
**Eric:** Was uns wohl am meisten Ärger, Schweiß und Arbeit gekostet hat, waren die ganzen Animationsphasen beim Kämpfen. Du darfst nicht vergessen, daß jede Waffe, die ein Charakter benutzt, auch auf dem Bildschirm angezeigt wird. Ehe wir alle Waffen mit den entsprechenden Werten und Animationen hier eingebaut hatten, waren wir fast am Verzweifeln.

**POWER PLAY:** Warum hat denn Dragonflight ganze drei Jahre gedauert?

**Eric:** Zum einen ist so ein Rollenspiel nicht so eben "schnell schnell" zu machen. Ein ganzer Haufen Daten, Charakterwerte, Grafiken und vieles mehr wollen programmiert werden. Udo und ich haben zudem mit diesem Projekt angefangen, als wir uns nur in der Freizeit damit beschäftigen konnten. Ich leistete damals gerade meinen Zivildienst ab und Udo studierte. Erst später wurde, zumindestens für mich, Dragonflight mit der Gründung von Thalio ein "Ganztags-job".

Wir wünschen Euch schon mal viel Spaß beim Monster meucheln, Prinzessinnen retten und dem Erforschen wilder Fantasy-Länder oder einer ferneren Zukunft.

vw/mh



Einen Feuerball in Ehren kann sich kein Monster und keine Party erwehren



# INSERENTENVERZEICHNIS

Berry Lösungsservice 83  
Bomico 2, 11, 13, 21, 29, 47

Computer-Markt Münster 61  
Computing 74  
Compy-Shop 61  
CP-Verlag 17  
CPS Frank Heidak 69  
Crystal Soft 91  
CWM 72

EC-Electronics 80

Flashpoint 63  
Fundur 61  
Funtastic Computerware 57  
Funware 74

Galaxy-Software 85  
Gamesworld Computershop 65  
German Design Group 77  
Groovesoft 74

Hamo 77  
HSC 60

Joysoft 78

Karosoft 75  
Kingsoft 83, 117  
Theo Kranz Versand 63

Markt & Technik  
Buch- und Softwareverlag 31, 34, 93, 99,  
105, 109, 112, 113

No Credits 95

Paradise of Games 41, 127

Rushware 38, 39, 3. US

Schlichting Computerstudio 49  
Schuster 76  
Soft Express 84  
Software Corner 51  
Software Kühn 77

United Software 9, 43, 4. US

Wial 7  
World of Wonders 83

# BRANDHEISSE SPIELE -EISKALTE FREISEI-

## ST & AMIGA

	ST	AM
Budokan	72 <sup>95</sup>	72 <sup>95</sup>
Castle Master	49 <sup>95</sup>	59 <sup>95</sup>
Concises	72 <sup>95</sup>	72 <sup>95</sup>
Dragonflight	82 <sup>95</sup>	82 <sup>95</sup>
Emlyn H. Int. Soccer	59 <sup>95</sup>	59 <sup>95</sup>
F-29 Retaliator	59 <sup>95</sup>	59 <sup>95</sup>
Ghost	72 <sup>95</sup>	72 <sup>95</sup>
Ghouls 'n Ghosts	49 <sup>95</sup>	59 <sup>95</sup>
Giants (4 Titel)	69 <sup>95</sup>	69 <sup>95</sup>
Hammerfist	59 <sup>95</sup>	59 <sup>95</sup>
Hero's Quest 1*	84 <sup>95</sup>	84 <sup>95</sup>
Indy Jones Advent.	72 <sup>95</sup>	72 <sup>95</sup>
It came from Desert*	74 <sup>95</sup>	74 <sup>95</sup>
Italy 1990	69 <sup>95</sup>	69 <sup>95</sup>
Kick Off 2	59 <sup>95</sup>	59 <sup>95</sup>
King's Quest 4*	74 <sup>95</sup>	74 <sup>95</sup>
Klax	54 <sup>95</sup>	54 <sup>95</sup>
Land Knight 2	59 <sup>95</sup>	59 <sup>95</sup>
Leisure Suit Larry 3*	92 <sup>95</sup>	92 <sup>95</sup>
Manhunter 2: San Fr.*	84 <sup>95</sup>	84 <sup>95</sup>
Midwinter	72 <sup>95</sup>	72 <sup>95</sup>
Pipe Mania	54 <sup>95</sup>	54 <sup>95</sup>
Pirates	72 <sup>95</sup>	72 <sup>95</sup>
Player Manager	57 <sup>95</sup>	57 <sup>95</sup>
Police Quest 2*	84 <sup>95</sup>	84 <sup>95</sup>
Project X	29 <sup>95</sup>	29 <sup>95</sup>
Rainbow Islands	49 <sup>95</sup>	59 <sup>95</sup>
Resolution 101	59 <sup>95</sup>	59 <sup>95</sup>
Rings of Medusa	72 <sup>95</sup>	72 <sup>95</sup>
Sim City	82 <sup>95</sup>	82 <sup>95</sup>
Starflight	72 <sup>95</sup>	72 <sup>95</sup>
Star Trek: The Motion Picture	84 <sup>95</sup>	84 <sup>95</sup>
Tiebreak	72 <sup>95</sup>	72 <sup>95</sup>
Time Soldiers	49 <sup>95</sup>	59 <sup>95</sup>
Tower of Babel	72 <sup>95</sup>	72 <sup>95</sup>
Turrican	87 <sup>95</sup>	87 <sup>95</sup>
TV Sports Basketball*	74 <sup>95</sup>	74 <sup>95</sup>

## IBM PC

	3.5"	5.25"
Castle Master	59 <sup>95</sup>	59 <sup>95</sup>
Centurion: Def. of R.	72 <sup>95</sup>	72 <sup>95</sup>
Flight of Intruder	99 <sup>95</sup>	99 <sup>95</sup>
Hero's Quest 1*	84 <sup>95</sup>	84 <sup>95</sup>
Indy Jones Advent.	82 <sup>95</sup>	82 <sup>95</sup>
Italy 1990	69 <sup>95</sup>	69 <sup>95</sup>
Kick Off 2	59 <sup>95</sup>	59 <sup>95</sup>
Loom	82 <sup>95</sup>	82 <sup>95</sup>
Maniac Mansion	82 <sup>95</sup>	82 <sup>95</sup>
P-47 Thunderbolt	72 <sup>95</sup>	72 <sup>95</sup>
Pink Tour Golf	72 <sup>95</sup>	72 <sup>95</sup>
Pipe Mania	69 <sup>95</sup>	69 <sup>95</sup>

## IBM PC

	3.5"	5.25"
Resolution 101	59 <sup>95</sup>	59 <sup>95</sup>
Starflight 2	72 <sup>95</sup>	72 <sup>95</sup>
Their Finest Hour	82 <sup>95</sup>	82 <sup>95</sup>
Ultima VI*	84 <sup>95</sup>	84 <sup>95</sup>
Wayne Gretzky Hockey*	59 <sup>95</sup>	59 <sup>95</sup>
Xenon 2 - Megablaster*	59 <sup>95</sup>	59 <sup>95</sup>

## SUPER-SCHNAPPCHEN

## ATARI ST (je 1995)

Afterburner, Alien Syndrome, Alpha Max One, Arcade Force Four, Battle Probe, Deja Vu, Empire strikes back, Hailstorm, Judo, Lead and Gold, Oblivator, Passing Shot, Road Blasters, Shackled, Silverch, Starglider, The Pawn, Vigilante, Wisball

## AMIGA (je 1995)

Archipelagos, Barbarian 2, Batman - The Caped Crusader, D.T. Olympic Challenge, Dynamite Digi, Galaxy Force, Harebaze, Hotball, Pacmania, Quasar, Rail Out, Rollercoaster Rambler, Silent Service, Super Hang-On, The Pawn

## C-64 Kasette (je 995)

Epps Epic, Gauntlet - Deeper Dungeons, Leadboard Par 4, Lost Storm, Marble Madness, Nemesis, Renegade 3, Rick Dangerous, Road Blasters, Shackled, Silent Service, Solomons Key, Starglider, Way of the Tiger

## C-64 Diskette (je 995)

Ballistics, California Games, Dragon Spirit, Fighting Soccer, LA Crackdown, Microcross, Rick Dangerous, Rhyar, Shakedown, Spitting Image, Spy vs. Spy, Super Wonderboy, Toobin', Tanker, Xybots

## IBM PC 5.25" (je 1995)

Ac 2, Backgammon, Championship Basketball, Defender, Imperial Sports, Infiltrator, King of Chicago, Polar, Silent Service, Solo Flight, Three Stooges

Wir liefern sofort

**DDR**  
per Nachnahme

Über 50.000 Kunden in Deutschland und Ausland vertrauen seit über 10 Jahren auf unsere erstklassigen Leistungen.  
■ Alle Spiele werden mit einer deutschen Anleitung geliefert (außer die mit \* gekennzeichneten und dem Schachspiel).  
■ Durch unser großes Zentrallager und alle eigenen Filialen sofort lieferbar mit \* gekennzeichneten Produkten werden bei Drucklegung noch nicht vorrätig, deren Preisangabe erfolgt unter Vorbehalt.  
■ Ständige Lageraufnahme an topaktueller Software für alle gängigen Computer Systeme, also auch Amiga und Schweizer CPC, Atari 2600/3200 C16 Plus.  
■ Blitzschnelle Lieferung und Service bei Bestellung und bei eventuellen Reklamationen.  
■ Jede Lieferung erfolgt in einer stabilen Spezialbox - die Beschädigungen von Disketten oder Verpackungen praktisch ausschließt.  
■ Ein kostenloser Gesamt-Katalog mit umfangreichen Beschreibungen aller Spiele liegt bei der Bestellung bei.  
■ Als event. Beilagen von DM 150,- oder 5 Euro zum Porto & Verpackung frei, erreichen die Preise zzgl. Porto und Versandkosten. Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Um unser aktuelles Gesamtangebot kennenzulernen, fordern Sie heute noch unser kostenloses Preisblatt an!

Grüner Weg 28 · D-5100 Aachen  
0241/152051-52 · Fax 0241/152054



Seit über einem Jahrzehnt steht der Name Konami für Qualität in Sachen elektronischer Bildschirm-Unterhaltung. Wer ab und zu Gast in einer Spielhalle ist, konnte den Weg von Konami von Anfang an mitverfolgen. Die japanischen Spiele-Erfinder produzierten einen Hit nach dem anderen. "Gyruss" oder "Track'n Field" sind nur zwei Beispiele für Erfolge in den frühen achtziger Jahren. Der größte Hit war zweifellos "Gradius", bei uns auch als "Nemesis" bekannt. Dieses Kult-Ballerspiel gibt es inzwischen für viele populäre Computer- oder Videospiel-Systeme und gilt als Urvater der horizontal scrollenden Extrawaffen-Action-Spektakel. Die Nachfolger "Salamander", "Vulcan Venture" und "Gradius III" waren nicht minder beliebt.

Konami gehört nicht nur in der Spielhalle zu den Elite-Firmen, auch die Besitzer des Nintendo Entertainment Systems (kurz NES) wissen die Qualität der Konami-Module zu schätzen. Spiele wie "Castlevania", "Life Force" oder "Track & Field II" sind Verkaufsschlager. Auch für den Game Boy erschienen mit "Gradius", "Motocross Maniacs" und "Quarth" tolle Module (bei uns momentan leider nur als Importe erhältlich).

Bislang wurden die NES-Module von Konami (wie auch alle Original-Nintendo-Produkte) über die Firma Bienengräber in Hamburg vertrieben. Als sich nun Nintendo entschloß, höchstpersönlich in Deutschland Fuß zu fassen (siehe POWER PLAY 8/90, Seiten 28/29), strebte man auch bei Konami Unabhängigkeit auf dem deutschen Markt an. Nach langwierigen Verhandlungen mit Nintendo ist Konami nun kein "Anhängsel" des japanischen Videospiel-Giganten mehr, sondern nimmt ab sofort den Vertrieb in Deutschland in die eigene Hand.

Insider wissen, daß die Firma Konami of Europe, mit Hauptquartier in Frankfurt, schon seit geraumer Zeit existiert. Doch bislang kümmerte man sich dort "nur" um den Vertrieb von Arcade-Automaten und MSX-Software. Das Sortiment an MSX-Programmen wurde 1989 leider aus dem Angebot gestrichen. Konami entwickelt in Japan zwar immer noch Spiele für die MSX-Computer, doch die Nachfrage in Deutschland ist



# PERESTROIKA IM KONAMI DREHT AUF NINTENDO-REICH



Ganz oben sieht man einen Schnappschuß aus dem turiosen Actionspiel "Protector". Die Nintendo-Version des U-Boot-Simulators "Silent Service" steht den Computer-Vorbildern in nichts nach (oben).

einfach zu gering. Dafür gibt's ab sofort andere Neuheiten. Neben Modulen für das NES nimmt man auch Software für alle populären Computer ins Angebot auf. Diese werden allerdings nicht unter dem Konami-Label in die Läden kommen, sondern als Palcom-Spiele erhältlich sein — genauso wie einige Nintendo-Module. Die geplanten Spiele sind größtenteils Umsetzungen der eigenen Automaten. Programmiert werden die Adaptionen in Japan. Ob es dieses Jahr Game

Boy-Module von Konami in Deutschland geben wird, ist zur Stunde noch nicht entschieden.

Damit alles glatt läuft, residiert der Europa-Chef von Konami, Mr. Yamada, ab sofort ebenfalls in Frankfurt. Wir haben ihn beim Besuch in Frankfurt getroffen und einige Fragen gestellt.

**POWER PLAY:** Wieso hat sich Konami jetzt dazu entschlossen, den Deutschland-Vertrieb in die eigenen Hände zu nehmen?

**YAMADA:** Wir spielten schon länger mit dem Gedanken, doch die knallharten Verhandlungen mit Nintendo haben die Sache etwas hinausgezögert. Nun haben wir es endlich geschafft und werden mit Volldampf loslegen. Wir denken, daß der deutsche Videospiel-Markt in nächster Zeit mächtig boomen wird, und wir wollen von Anfang an dabei sein.

**POWER PLAY:** Wie unabhängig ist Konami von Nintendo denn wirklich?



Links macht der Europa-Chef von Konami, Mr. Yamada, ein ernstes Gesicht; rechts balgen sich zwei Skateboard-Freaks um den Sieg

Titel	Monat	Hersteller
Blades Of Steel	Oktober	Konami
Silent Service	Oktober	Konami
Teenage Mutant Hero Turtles	November	Palcom
Skate or Die	November	Palcom
The Adventure of Bayou Billy	Dezember	Konami
Protector	Dezember	Konami

#### Alle Nintendo-Neuerscheinungen von Konami

YAMADA (lächelt verschmitzt): Das ist nicht so einfach zu erklären. Nintendo und Konami haben eigentlich ein sehr gutes Verhältnis, da wir uns gegenseitig schätzen. Nintendo verkauft viele Videospiel-Systeme, wir programmieren dafür qualitativ hochwertige Software, mit der wir gutes Geld verdienen und natürlich auch das Nintendo-System pushen: Ohne exklusive Software verkauft sich kein Videospiel-Grundgerät. In Deutschland sind wir wirklich unabhängig. Wir entscheiden, welche Spiele wir veröffentlichen, wir machen die Werbung, wir haben ein eigenes Lager, wir tragen das Risiko. Die einzige Gemeinsamkeit ist, daß wir die Firma Bienengräber, genau wie Nintendo, als Verkaufsagentur benutzen. Die sammeln für uns die Bestellungen der Händler, aber wir liefern die Ware, wir machen den Vertrieb.

**POWER PLAY:** Bislang kennen wir Konami-Spiele für das NES und für den Game Boy. Wird es Konami-Produkte für andere Systeme geben?

YAMADA: Ja. Wir werden einige unserer Spiele ab sofort auch für Atari ST, Amiga, C 64 und wahrscheinlich MS-DOS anbieten. Diese veröffentlichten wir allerdings unter dem Palcom-Label. Auf dem Videospiel-Markt werden wir vorläufig nur Nintendo-Systeme unterstützen.

**POWER PLAY:** Warum das? Yamada: Wenn wir ein Spiel für ein Nintendo-System entwickeln, müssen wir einen Ver-

trag unterschreiben, in dem steht, daß wir dieses Spiel für keine andere Konsole herausbringen; ausgenommen natürlich Nintendo-Systeme. Wir müssen zwar nicht alle unsere Spiele für das NES, den Game Boy oder das Super Famicom (Mr. Yamada räuspert sich kurz; Anmerkung der Redaktion) umsetzen, doch damit verdienen wir im Moment am meisten Geld. Deshalb wird es vorläufig keine Konami-Module für das Sega Mega Drive geben. Aber das kann sich eines Tages durchaus ändern.

**POWER PLAY:** Wollten Sie nicht gerade das "Super Famicom" ansprechen?

YAMADA: Eigentlich nicht, mir ist es nur so herausgerutscht. Aber da Sie sowieso schon darüber Bescheid wissen, kann ich das Geheimnis auch lüften. Konami entwickelt seit einiger Zeit die ersten Spiele für das Super Famicom, die neue Nintendo-Spieleliste.

**POWER PLAY:** Wird das Super Famicom noch in diesem Jahr in Japan veröffentlicht?

YAMADA: Ich gehe sehr stark davon aus. Es soll im September mit einer Erstauflage von 2 Millionen Grundgeräten erscheinen und unter 20000 Yen kosten.

**POWER PLAY:** Das wären ja nicht einmal 250 Mark. Wie gut ist es denn?

YAMADA: Ich habe es selber noch nicht gesehen, nur ein paar technische Daten davon gelesen. Ich glaube, daß es besser ist als das Mega Drive. Vor allem von dem 3D-Chip verspreche ich mir viel. mg



Alle Flieger sind schon da... (Mega Drive)

## GESCHWADER-GESELLIGKEIT

# Hurrican

Ein neues Ballerspiel mit alten Zutaten und einem verwechslungsträchtigen Namen: Mit Rainbow Arts Computerspiel "Turrican" hat "Hurrican" für das Sega Mega Drive rein gar nichts zu tun. Die Modul-Neuheit ist ein vertikal scrollendes Flugzeug-Actionspiel und un schwer als Abklatsch des Automaten "Flying Shark" zu erkennen. Ihr steuert einen MG-starrenden Flieger, der gemächlich über feindliches Gebiet knattert, das unter Euch wegschrollt. Die gegnerischen Gerätschaften, egal ob zu Wasser, zu Lande oder in der Luft, könnt Ihr mit aufmerksamen Beschuß vernichten. Je größer der Gegner, desto dicker ist er in der Regel gepanzert und desto mehr Kugeln schluckt er, bevor er sich in ein Schrotthäuflein verwandelt.

Neben Bonus-Punkten und Extraleben könnt Ihr "P"-Symbole ergattern, die die Durchschlagskraft Eures Geschützes um jeweils eine Stufe verbessern. Höchst hilfreich ist der Beistand eines ganzen Fliegergeschwaders, den man auf Knopfdruck hin ein paarmal pro Leben erleben kann. Fünf weitere Flugzeuge tauchen auf, die fleißig mitschießen. Fängt ein solcher Flugbegleiter eine Kugel ein, geht er gezwungenermaßen zu Boden. Der Schwierigkeitsgrad ist unter dem Strich recht niedrig, denn gleich 10mal dürft Ihr dank "Continue" an der gleichen Stelle weiterspielen, nachdem alle Flieger verpulvert wurden.

Das ist ein Modul jenseits von Gut und Böse: Man spielt's ab und zu mal ganz gerne, aber auf Dauer... naja. Wer angesichts hochkarätiger Mega Drive-Actionspiele wie "Thunder Force III" über 100 Mark für den lauen Hurrican ausgibt, wird wohl vor Gram in sein Joy-pad beißen. Die Action spielt sich mit angezogener Handbremse ab. Hat man sein Hilfs-Geschwader aufgerufen, ballert es sich sehr leicht; andererseits gibt es Stellen, an denen man ohne Beiflieger kaum eine Chance hat. Ein mittelmäßiges Mod

Geht so



dul mit der Betonung auf "mäßig", das auch bei Grafik und Sound keine Bäume ausreißt.

STECKBRIEF

Genre: Action  
Hersteller: Sega, Zirkapreis: 100 Mark

MEGA DRIVE

45%

Grafik: 43%

Sound: 39%

POWER-WERTUNG: 45%



DER WEISHEIT

LETZTER SCH(L)USS

# Thunder Force III

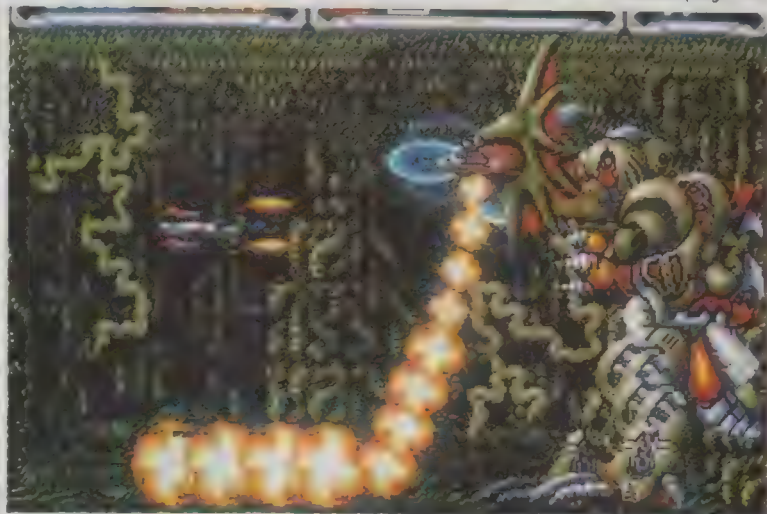
Die japanische Firma Tecno Soft arbeitete bislang erfreulicherweise nach dem Motto "Klasse statt Masse". Mit dem Action-Spektakel "Thunder Force II" und dem Strategie-Hit "Herzog 2" sind erst zwei Module fürs Mega Drive erschienen. Das dritte im Bunde ist nun "Thunder Force III". Im Gegensatz zum Vorgänger hat man sich hier auf die horizontal scrollenden Spielstufen beschränkt; die aus der Vogelperspektive gezeigten Level gibt's nicht mehr.

Bevor sich der angehende Raumschiff-Commander ins Sprite-Getümmel stürzt, darf er sich einen von fünf Planeten (steht jeweils für einen Level) auf der Sternenkarte aussuchen. Ist die Wahl getroffen, läuft der Grafik-Chip des Mega Drives auf Hochtouren und zaubert horizontales Mehrfach-Parallax-Scrolling und mächtig viele Sprites aller Größenklassen auf den Bildschirm. Das Szenario ist von Level zu Level vollkommen unterschiedlich. Auf dem Feuerplaneten fliegt man buchstäblich durch den flammenden Vorhof der Hölle; auf der Eiswelt kreuzen gigantische Eiszapfen die Flugbahn; auf dem Wasserplaneten erschweren Luftblaschen das Manövrieren unter Wasser; die Urwaldwelt zeigt mit riesigen, feuerbälle-spuckenden Pflanzen ihr gefährlichstes Gesicht und der Bergplanet wartet schließlich mit gewaltigen, sich ständig verschiebenden Gesteinsplattformen auf. Sollte man wider Erwarten die fünf Level gemeistert haben, steht die härteste Herausforderung parat: der sechste Planet. Im Gegensatz zu den bisherigen Spielstufen ist diese wiederum in drei Abschnitte unterteilt. Zunächst muß ein riesiges, mehrere Bildschirme langes und hohes Raumschiff von allen Seiten beschossen werden ("R-Types" dritter Level läßt grüßen). Danach geht's auf ins Innere des Planeten, wo die Scrolling-Richtung alle zehn Sekunden wechselt und erneut vollkommen neue fiese Gegner ihre Aufwartung ma-



Wer hat ein schöneres Endmonster zu bieten? (Mega Drive)

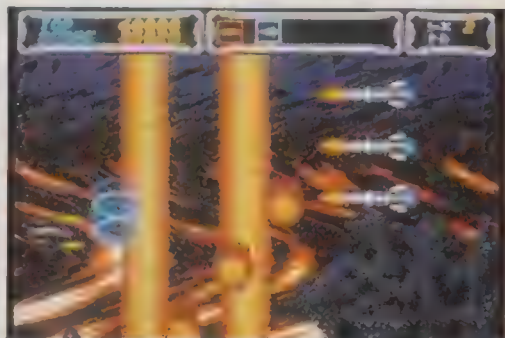
Ohne Extrawaffen kann man sich hier leicht die Finger verbrennen (Mega Drive)



Rechts sieht Ihr die Auspuffgase des Riesenraumschiffs, links einen Schnappschuß des vierten Levels

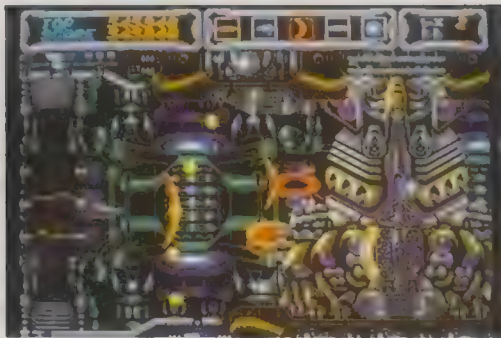
chen. Last, but not least jagen Euch zwei weitere, hundsgeimne Endgegner Angst ein, ehe der opulente 5-Minuten-Nachspann für die nervenaufreibende Arbeit entschädigt.

Ohne Extrawaffen ist hier natürlich kein Blumentopf zu gewinnen. Deshalb fliegen an bestimmten Stellen in jedem Level nette Geschöpfe durch den Bildschirm, die bei einem Treffer eines von acht Extras hinterlassen: fünf verschiedene Waffen, ein Zusatzleben, zwei rotierende Beiboote oder einen Schutzschirm. Die dringend benötigten Waffen sind ein Laser, Feuerkraft nach hinten, Fä-



Wer hier nicht Feuer fängt, dem ist nicht zu helfen (Mega Drive)





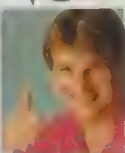
Dies ist der allerletzte Gegner im achten Level (Mega Drive)

cherschuß nach vorne, Raketen nach oben und unten sowie Lenkraketen. Während des Spiels kann man jederzeit zwischen den Extras hin- und herschalten. Außerdem darf man

die Geschwindigkeit des eigenen Raumschiffs den "Umweltbedingungen" anpassen. Wenn man ein Leben verliert, geht die Waffe flöten, die man zuvor angewählt hatte. *mg*

Ich kann Martin nur zustimmen: was für ein Spiel! Eine Winzigkeit stört mich allerdings: Durch die vielen Continues war ich nach acht Versuchen schon im siebten Level. Das ging mir etwas zu schnell. Doch wenn man den Schwierigkeitsgrad wechselt, gibt's einen veränderten Spielablauf (nicht nur mehr Schüsse, sondern auch neue

Super!



Angrifer auf anderen Positionen), was natürlich für neue Motivation sorgt. Davon abgesehen ist die Grafik gigantisch (vom zweiten Level träume ich), hat die Musik "Super Shinobi"-Qualitäten, und bietet "Thunder Force III" ultimativen Balleispaß fürs Mega Drive. Bei diesem Spiel klebe ich förmlich an der Bildrohre.

Mit "Thunder Force III" liegt nun die definitive Action-Orgie fürs Mega Drive vor. Es ist beeindruckend, wie die Japaner es geschafft haben, fantastische Grafiken, packende Melodien und eine ausgezeichnete Spielbarkeit unter einen Hut zu bringen. Jeder der acht Level (fünf plus drei) ist anders aufgebaut, mit komplett neuen Feinden und Hindernissen ausgestattet — praktisch eine Welt für sich. Glaubt man zu Beginn noch, daß die Spalte-Konfusion auf dem Bildschirm nur mit Glück zu überwinden ist, so nähert man sich etappenweise mit jedem Raumschiff-Verlust der siegreichen Taktik.

Super!



Die Motivation geht deshalb nie verloren, da man immer ein Stückchen weiter vorankommt. O.K., in manchen Situationen muß man wissen, welche Formation oder Barriere als nächstes auf einen zukommt, doch mich stört das nicht: ein bißchen Auswendiglernen gehört dazu. Einfach genial sind die Extrawaffen. Man hat nur eine Chance, wenn man zum richtigen Zeitpunkt das richtige Extra einsetzt. Eine so konsequente Extra-Ausnutzung ist ebenfalls einmalig. Kein Action-Freak kommt an diesem Edel-Modul vorbei — egal, wieviel und welche anderen Balleispiele er schon besitzt.

STECK BRIEF

Genre: Action  
Hersteller: Tecno Soft, Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE

85%

Grafik: 87%

Sound: 78%

POWER-WERTUNG: 85%

STECK BRIEF

Genre: Action  
Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE

64%

Grafik: 71%

Sound: 54%

POWER-WERTUNG: 64%



Das Bill-Murray-Sprite macht sich breit (Mega Drive)

## DER SPUK NIMMT KEIN ENDE

## Ghostbusters

**D**as Geisterjäger-Team "Ghostbusters" bestritt höchst erfolgreich zwei Spielfilme, eine Zeichentrickserie und diverse Computerspiel-Varianten. Das neue Ghostbusters-Modul fürs Mega Drive ist aber keinesfalls eine altersschwache Umsetzung. Vielmehr wurde ein brandneues Spielprinzip rund um die Abenteuer der parapsychologischen Kammerjäger gestrickt.

In fünf unterschiedlich großen Häusern sind diverse Geister los. Vier Gemäuer davon könnt Ihr am Anfang direkt wählen. Ihr steuert einen Ghostbuster durch die verschiedenen Etagen. Ziel der Erforschung ist das Einfangen eines Obergheists, doch auf dem Weg zu ihm müssen diverse Klein-Spuk-

bolde abgeschossen werden. Mancher Geist läßt beim Verflüchtigen ein Tröpfchen Ektoplasma fallen, dessen Einsammeln verbrauchte Lebensenergie zurückbringt! Für das Erlegen jedes spirituellen Störenfrieds gibt's Geld, mit dem Ihr in zwei Geschäften Extrawaffen und andere nützliche Gegenstände kaufen könnt (z.B. Lampen für finstere Ecken, ein Schutzschild, Kraftspender, die verbrauchte Energie zurück bringen oder Bomben). Ist in einem Haus der Obergheist erlegt, gibt es eine Extraprame.

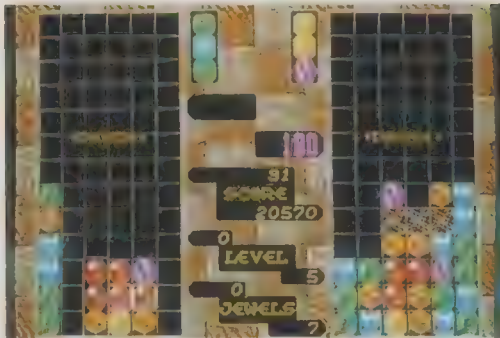
Fünfmal dürft Ihr mit "Continue" im gleichen Level weitermachen, wenn alle drei Leben Eurer Spielfigur dahingemeuchelt wurden. Danach ist endgültig Schluß. *hl*

Ein paar Activision-Programmierer hatten das letzte Ghostbusters-Computerspiel ziemlich verhunzt. Daß man aus dem Kinostoff ein solides Spiel machen kann, sollten die zuständigen Schlafmützen bei dieser Sega-Version bestaunen. Das Mega-Drive-Ghostbusters ist eine solide Mischung aus Jump-and-

Gut!



Run- und Actionspiel mit vielen Extras, witziger Grafik und flottem Spielablauf. Die Steuerung erlaubt elegante Sprung- und Schußmanöver. Die Komplexität ist jedoch nicht atemberaubend. Spielt man mit Schwierigkeitsgrad "Easy" und macht von den Continues Gebrauch, ist man schnell durch



Zwei Spieler im Duell: Wer kombiniert schneller? (Mega Drive)



Fehlt ein Stein, ist groß die Pein (PC-Engine)

## ALTER HUT, MÄCHTIG GUT

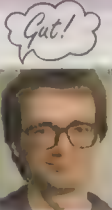
## Columns

Frisch aus der Spielhalle aufs Mega Drive: Segas aktueller Automatenenerfolg "Columns" variiert eine allseits bekannte und beliebte Denkspielidee. Das Grundprinzip ist dem Knobelklassiker "Tetris" entlehnt: Verschiedene Spielfiguren plumpsen eine nach der anderen dem Boden des Spielfelds entgegen. Um zu vermeiden, daß die Fläche zugestapelt (und damit das Spiel beendet) wird, müßt Ihr die Figuren während ihres Falls so drehen, daß sie beim Landen in Verbindung mit anderen Steinen eine bestimmte Kombination ergeben und damit verschwinden. Bei Tetris kam's drauf an, lückenlose Reihen zu bilden. Bei Columns hingegen gelten die gleichen Regeln wie beim

Computerspiel "Colours". Jede Spielfigur besteht aus drei verschiedenfarbigen Steinen. Durch Drücken des Feuertastes verschiebt man die Reihenfolge der Farben. Sobald mindestens drei gleichfarbige Steine aneinandergereiht sind (egal, ob übereinander, nebeneinander oder diagonal), verschwinden sie. Je länger Ihr spielt, desto schneller kommen die Steine angeplumpst. Zwei Spieler können übrigens auch gleichzeitig antreten.

Zusätzlich zum Automaten-Modus gibt es eine Columns-Variante, bei der auf Zeit gespielt wird. Das Modul merkt sich die Bestzeit und die Initialen des Rekordhalters (aber nur so lange, bis das Mega Drive ausgeschaltet wird). hl

Auf die Tetris-Umsetzung fürs Mega Drive muß man immer noch warten, doch Columns ist ein nahezu gleichwertiger Ersatz. Das einfache Spielprinzip mit den Farbkombinationen wurde geschickt durch eine Vielzahl von Variationen aufgemöbelt. Das Aneinanderreihen verschiedenfarbiger Steinchen



hat einen schwer beschreibbaren, naiven und ausgesprochen hartnäckigen Charme (Marke "...einen Versuch mach' ich noch!"). Zudem leisteten die Programmierer bei Grafik und Sound routinisierte Qualitätsarbeit.

Denkspiel-Fans werden nur schwerlich an diesem gewitzten Modul vorbeikommen.

## REZEPTFREIER TRANQUILIZER

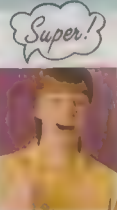
## Shanghai II

Als vor drei Jahren auf einen Schlag fast alle Amiga-Besitzer aufgehört hatten wegen Gurus zu fluchen, Aliens zu verdammen und in 4096 Farben zu malen, war nicht etwa bundesweit der Strom ausgefallen: Nein, die schlichte Memory-Variante "Shanghai" fesselte Zehntausende an den Monitor und beruhigte die gestreßten Nerven. Activision's Shanghai war zweifellos das bislang entspannendste und zugleich fesselndste Computerspiel. Die japanische Firma Hudson Soft sicherte sich die "Fortsetzungs-Lizenz" und beschert nun PC-Engine-Besitzern, die ein CD-ROM ihr Eigen nennen können, den zweiten Teil des "Such-das-passende-Teilchen"-Klassikers. Für Shanghai-Analpa-

beten sei hier noch einmal das Spielprinzip erklärt: 36 verschiedene, mit japanischen "Mah Jong"-Symbolen versehene Spielsteine, die jeweils viermal vorkommen, wurden zu bestimmten "Figuren" aufgetürmt. Ihr müßt den Steinchen-Stapel komplett abbauen, indem Ihr immer zwei gleiche Teile anklickt. Diese Steine müssen allerdings von oben, links oder rechts frei zugänglich sein, so daß man sie ohne einen anderen Stein zu verschieben wegnehmen kann. Außer den bekannten Features wie z. B. Zugvorschlag, Zugrücknahme und Zeitlimit werden sechs verschiedene Figuren, vier "Steinchen-Designs" und vier Schwierigkeitsgrade geboten. Leider sind alle Menüs auf japanisch. mg



Shanghai auf dem Amiga ist (ohne zu flunkern) das von mir meistgespielte Computerspiel aller Zeiten: Himmlich entspannend und interessant zugleich "Shanghai II" hat logischerweise dieselbe Wirkung auf



mich. Dank der verschiedenen Spielfelder ist es eine Spur abwechslungsreicher. Dies ist allerdings auch der einzig größere Unterschied zum ersten Teil — etwas enttäuschend. Die goldene Stimmgabel behält dem Musiker: die abendliche Instrumental-Musik von CD ist absolut fantastisch.

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Sega, Zirkas-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE

77%

Grafik: 60%

Sound: 45%

POWER-WERTUNG: 77%

STECK BRIEF

Genre: Denkspiel  
Hersteller: Hudson, Zirkas-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE

88%

Grafik: 64%

Sound: 88%

POWER-WERTUNG: 88%



## PARTNERSUCHE

# Puzznic

**D**as ging aber flott: Vor wenigen Monaten wurde Taito's Tüftelspiel "Puzznic" als Arcade-Neuheit vorgestellt, heute gibt's bereits die PC-Engine-Umsetzung. Diese unterscheidet sich nur durch eine Kleinigkeit vom Automaten-Vorbild. Nach jedem Level, der jeweils aus vier Spielstufen besteht, gibt's ein Paßwort. Das ist auch bitter nötig, denn insgesamt warten 64 Level — macht alles in allem 256 Bilder.

Um die äußerst nützlichen, aber trockenen Zahlenreihen etwas aufzuwerten, wird einem das jeweilige Paßwort von einem netten japanischen Mädchen präsentiert. Je nach Spielstufe ist sie unterschiedlich gekleidet und nimmt eine andere Pose ein.

Die Aufgabenstellung ändert sich im Verlauf des Spiels nicht: Auf dem Bildschirm sind etliche Symbolblöcke angeordnet. Ihr müßt diese so geschickt zusammenschieben, daß zum Schluß keiner mehr übrig ist. Wenn sich mindestens zwei gleichartige Spielsteine berühren, verpuffen sie und verschwinden vom Bildschirm. Leider darf man die Blöcke nicht beliebig umherschubsen. Diese unterliegen nämlich dem Gesetz der Schwerkraft und purzeln deshalb erbarmungslos nach unten, wenn sie nicht irgendwo Halt finden. Immerhin hat man freie Wahl, welcher Block als nächstes bewegt wird. In manchen Spielstufen kann man mit Aufzügen die Steine wieder nach oben transportieren oder auf einer Zwischenetage ablegen. Plattformen, die sich von links nach rechts bewegen,



Links unten wird angezeigt, wieviel Exemplare der verschiedenen Symbolblöcke in diesem Level noch abzuräumen sind (PC-Engine)



Charmant wird einem das Paßwort gereicht (PC-Engine)

sind ebenfalls mit von der Partie.

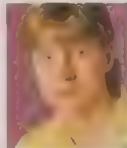
Da in jeder Spielstufe ein Zeitlimit zur Eile antreibt, sollte man ein Freund schneller Entscheidungen sein. Wer sich einmal verpuzzelt hat, darf zwei Mal von vorne beginnen — die Uhr läuft allerdings weiter. Solltet Ihr an einer widerwärtigen Blöcke-Konstellation verzweifeln, gibt's einen Ausweg. Ähnlich wie bei "Out Run" ist die "Streckenführung" bis zum Ziel netterweise nicht fest vorgegeben. *mg*



Genial einfach und einfach genial: Puzznic (PC-Engine)

Für mich zählt "Puzznic" eindeutig zur Elite der Denkspiele — egal ob auf Computer oder Videospiel. Trotz der einfachen Grundidee bietet jeder Level eine neue Herausforderung. Angenehm fällt auch das durchdachte "Drumherum" auf viele Paßwörter, mehrere Wege zum Ziel, unbeschränkte Continues und verschiedene Grafik-Sets. Wer bei "Sokoban" vor allem die Levels

Gut!



mag, die nicht in unendlichen Kistengeschichten ausarten, sondern mit wenigen, aber gezielten Spielzügen zu knacken sind, der wird Puzznic verschlingen. Hoffentlich lassen die Computer-Umsetzungen und vor allem eine Game Boy-Version

nicht allzu lange auf sich warten. Gerade für unterwegs ist der Grubel-Knüller Puzznic bestens geeignet.

So mag ich's: Ein Spielprinzip, das man sofort kapiert, einfache Regeln, ein faires Paßwortsystem und jede Menge Levels, die nach und nach tückischer werden — die PC-Engine-Version des Automaten ist gut gelungen. Spielerisch ist Puzznic ein Glanzlicht: Die ersten Level sind noch ein Kinderspiel, aber schon bald kommt das erste "Hä?"-Ergebnis. Und dann raucht der Kopf — bei aller Einfachheit

Super!



haben die Programmierer die Levels exzessiv gestaltet. Es werden nicht einfach mehr Steine, sondern die Levels werden immer kniffliger. Ein Lob auch der Musik, die einem die letzten zehn Sekunden zur Zitterpartie werden läßt (noch nie war sie so panisch wie heute...). Wer keine Denkspiele mag und sich nicht vom Zeitlimit terrorisieren lassen will, sollte erst mal testspielen. Alle anderen: unbedingt puzzeln

STECKBRIEF

Genre: Denkspiel  
Hersteller: Taito, Zirka-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE

84%

Grafik: 45%

Sound: 57%

POWER-WERTUNG: 84%





Zwei behämmerte Zwerge säubern den Bildschirm (PC-Engine)



Geschwindigkeit ist Trumpf: schnell, schneller, "Download" (PC-Engine)

## DONK... DONK... DONK...

## Dondokodon

Das Spiel mit dem unaussprechlichen Namen handelt von zwei Zwergen, die mit großen Holzhämmern so ziemlich alles plattmachen, was sich ihnen in den Weg stellt. Und das ist eine ganze Menge. Kleine, aber niedliche Figürchen hüpfen über den Bildschirm, rosa Hasen kommen angehoppelt, Schildkröten schießen mit Feuerbällen und kleine unartige Jungs verdichten das Chaos mit ihren Bumerangs. Die Gegner toben auf mehreren Plattformen herum, und die Zwerge müssen auf die Etage hüpfen, um dort mit ihren Hämmern kräftig aufzuräumen. Die platten Gegner schmeißen sie dann gegen die Wand, woraufhin sich diese in punktespendende Früchte verwandeln.

Wie es sich für ein Geschicklichkeitsspiel gehört, dürfen auch hier Extrawaffen nicht fehlen. So gibt's etwas, mit dem ein Zwerg seine Lebensenergie zurückgewinnt, sofern er zuvor öfters mit Gegnern in Berührung kam. Dies ist für ihn nämlich reichlich ungesund. Durch ein weiteres Extra kann er den Hammer weit schmeißen und braucht sich nicht direkt in die Gefahrenzone der Gegner zu begeben. In höheren Spielstufen werden immer neue Feinde präsentiert. Sogar vor einem Erdbeben mit herunterpolternden Steinen ist man nicht gefeit.

Nach jeweils zehn Levels erscheint ein wohlgeformter Endgegner, der den Zutritt zu den nächsten Kammern versperrt.

Erinnert Ihr Euch noch an das Spiel "Mario Bros." (ohne "Super") fürs Nintendo-System? Dondokodon spielt sich im ersten Moment sehr ähnlich. Hier plattet man die Vöcher zwar mit einem Hammer, aber das ganze Drumherum entspricht ungefähr dem Oldie-Modul. Hinter dem Spielwitz des Vorbildes hängt Taito aber

Geht so



um Längen hinterher. Dazu ist auf dem Bildschirm einfach zu viel los. Die Kollisions-Abfrage ist mehr als genau, so daß bei der kleinsten unbedachten Bewegung ein Leben floten ist. Das Ganze eine Spur weniger pingelig und Dondokodon wäre ein lustiges Modul. So ist es mir schlichtweg zu schwer.

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Taito, Zirk-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE

67%

Grafik: 68% Sound: 59%

POWER-WERTUNG: 67%

## SCHNELL-SCHUSS

## Download

Ballerspiele für die PC-Engine gibt's wie Sand am Meer. "Download" unterscheidet sich in einem Punkt wesentlich von der Konkurrenz: Vor Spielbeginn und zwischen den Levels wird minutenlang eine dramatische Geschichte erzählt und mit Standbildern sowie Animations-Sequenzen unterlegt. Leider sind viele Informationen in japanischer Sprache gehalten, so daß der Sinn oft im Verborgenen bleibt.

Nach den unkonventionellen Filmeinlagen düst der Held höchst konventionell in atemberaubender Geschwindigkeit über horizontal scrollende Landschaften. Mindestens sechs Level liegen vor Euch, die wiederum in zwei bis drei Spielstufen unterteilt sind. Bevor die Raumschiff-

düsen gezündet werden, darf man sich die Bewaffnung aussuchen. Ihr müßt Euch zwischen Streuschuß und Laser einerseits sowie Lenk raketen, Schutzschild und Smartbomben andererseits entscheiden. Die gewählten Alien-Vernichter können während des Spiels mit Extras erneuert oder ausgebaut werden. Der Energievorrat Eures Abfangjägers, der mit jeder Feindberührung schwindet, ist ebenfalls per Extra-Aufnahme aufzufrischen.

Ungewöhnlich für ein Ballerspiel: Nach den meisten Levels dürft Ihr Euch ein Paßwort notieren, mit dem Ihr beim nächsten Spiel dort weiterkämpfen könnt, wo Ihr Tags zuvor gescheitert seid.

Die Aufmachung ist super: Man fühlt sich wie James Bond im neuen 007-Abenteuer. Leider ist der Spielablauf nicht ganz so spannend und weitaus ideenloser wie die Action-Einlagen im Film. Manche Levels gefielen mir in Sachen Feindformationen und Endgegner-Strategie ziemlich gut; andere hingegen haben

Geht so



mich ziemlich genervt: Ohne Glück kommt da kaum einer heil durch. Dank der Paßwörter kann man sich wenigstens Level für Level vorarbeiten. Wem alle bisherigen Ballerspiele auf der Engine zu leicht sind, der sollte einen Blick auf Download riskieren. Schneller wurde noch nie gescrollt und geballert.

STECK BRIEF

Genre: Action  
Hersteller: NEC Avenue, Zirk-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE

67%

Grafik: 69% Sound: 68%

POWER-WERTUNG: 67%

KOMMT EIN SCHUSS GEFLOGEN

# Super Star Soldier



Dieser Level ist allein der rigorosen Punktejagd vorbehalten: der High-Score-Jäger unterwegs (PC-Engine)

Hudson Soft startet einen neuen Angriff auf das Portemonnaie der PC-Engine-Besitzer. "Super Star Soldier", das von Aufmachung und Spielablauf stark an "Gunhed" erinnert, könnte vor allem Baller-Freaks in Versuchung führen. Das abwechslungsreiche Weltraum-Szenario scrollt in rasantem Tempo von oben nach unten am eigenen Raumschiff vorbei. Neben den obligatorischen Feindformationen plus Endgegner tummelt sich ab und zu ein besonderes Raumschiff auf dem Bildschirm, das wertvolle Fracht mit sich führt: Extrawaffen. Nach dessen Abschuss schweben plötzlich gelbe, grüne, blaue oder rote Kringel herum. Das gelbe Extra sorgt für einen galaktischen Flammenwerfer, grün bringt einen dreistrahligen Blitz auf den Bildschirm, blau zaubert kreisförmige Schüsse hervor und rot verstärkt den normalen Schuss, so daß er in mehrere Richtungen abstrahlt. Je öfter man einen gleichfarbigen Kringel aufnimmt (klappt bis zu vier Mal), desto schlagkräftiger die Waffen. Zusätzlich darf zwischen Begleiterraumschiffen an der Seite und Lenkraketen gewählt werden. Die Geschwindigkeit des eigenen Abfangjägers könnt Ihr während des Spiels jederzeit den Umweltbedingungen anpassen.

Ähnlich wie bei "Gunhed" muß man nach dem Verlust eines Lebens den Level wieder



Die Extrawaffe des Monats: der grüne Energieblitz mäht alles nieder (PC-Engine)



Wie komm ich hier raus?

von vorne beginnen — außer es wurde zuvor ein pulsierender Kringel geschnappt. Dann darf an der Stelle weitergeballert werden. Außerdem hat so ein Kringel eine nette Nebenwirkung: Bei Berührung wird

eine Explosion ausgelöst. Als besonderen Gag gibt es ein spezielles Zwei- oder Fünf-Minuten-Spiel, das Euch durch einen Extra-Level führt, um dort in der vorgegebenen Zeit auf Punktejagd zu gehen. mg

Das soll der Nachfolger zum Actionknüller "Gunhed" sein? Unglaubliches Staunen breitete sich aus Gewisse Ähnlichkeiten von "Super Star Soldier" zum Vorgänger sind nicht zu leugnen, aber wo ist die fantastische Spielbarkeit von Gunhed geblieben? Wo Gunhed durch Ideenreichtum und spielbare Action brilliert, regiert bei Super Star Soldier die Hektik. Auch das Extrawaffensystem läßt zu wünschen übrig. Weniger Auswahl

Geht so



als beim Vorläufer und das Fehlen von gezielt einzusetzenden "Smart-Bombs" geht mir schmerzlich ab. Technisch gibt's kaum etwas auszu-setzen. Vor allem die Spritedichte pro Quadrat-zentimeter Bildschirm ist höchst rekordverdächtig — und das ohne Flackern oder rapiden Geschwindigkeitsverlust. Allerdings verliert man beim Massenaufmarsch der Sprites sehr schnell den Überblick übers Spielgeschehen.

Von Fortschritt keine Spur: Besser als "Gunhed" ist "Super Star Soldier" nicht. Die Formationen sind leider nicht ganz so ausgeklügelt wie beim Vorbild und der Schwierigkeitsgrad ist enorm hoch. Was mich besonders ärgert: Sobald man seine Extras eingebüßt hat, ist man praktisch chancenlos. Trotzdem bereitet es eine Menge Spaß, mit dem grünen Dreizack eine Brezche durch die flackerfreien

Gut!



Feindeshorden zu schlagen; je höher der Level, desto variantenreicher der Spielablauf und so-gar die Grafik legt zu (Schön: die Kristallwelt in Level 5). Durchschnittlich begabte Spieler dürften an Super Star Soldier verzweifeln — trotz der unbegrenzten Continues. Profis, die eine neue Herausforderung suchen, sollten sich angesprochen fühlen: Der Starke ist am mächtigsten allein

STECK BRIEF

Genre: Action  
Hersteller: Hudson, Zirkapreis: 100 Mark

PC-ENGINE

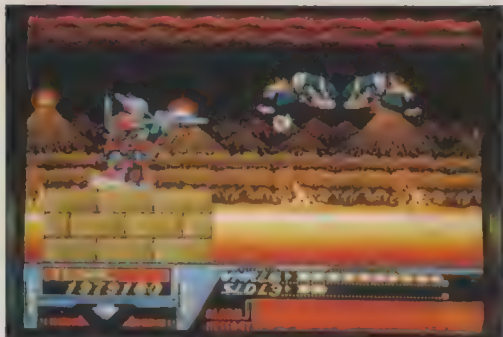
70%

Grafik: 73%

Sound: 76%

POWER-WERTUNG: 70%





Große Sprites, kleines Spiel: Veigues (PC-Engine)



Tu mir nichts, dann tu ich Dir auch nichts (Sega)

## TAKTISCHER TOLPATSCH

## Veigues Tactical Gladiator

Ihr steuert in "Veigues" einen dicken Kampfroboter, der mit einem Maschinengewehr im Brustkorb, einer feinen Kanone im rechten, einem Supergewehr im linken Arm und Stiefeln mit Düsenantrieb ausgestattet ist. Mit diesem Waffenarsenal müßt ihr Euch durch ein gutes Dutzend horizontal scrollender Levels prügeln und schießen.

Euer Roboter wird auf seiner Reise von allerlei finsternen Feinden angegriffen — Panzer, Roboterfliegen und Laserbarrieren. Mit den Feuertasten löst ihr jeweils eine der Waffen in den Armen Eures Roboters aus; ein Druck auf beide Tasten gleichzeitig und das MG in der Blech-

stunt fängt an zu schießen. Mit dem Steuerkreuz laßt ihr das Robotersprite laufen, hüpfen oder um die eigene Achse drehen. Zwei Anzeigen geben Euch Aufschluß über den Zustand Eurer Schutzschilde und die Sprungkraft Eurer Stiefeldüsen. Sinkt die Schutzschildenergie auf null, verliert der Roboter erst seinen Kopf, dann die Arme und löst sich nach dem Verlust aller Gliedmaßen in Wohlgefallen auf. Erst wenn alle Teile zerstört sind, büßt ihr das einzige Bildschirmleben ein. Am Ende einer Spielstufe kann man mit Bonuspunkten seine Düsen und die Schilde verstärken. *mh*

Auf den ersten Blick sieht "Veigues Tactical Gladiator" recht imposant aus. Mächtig große Sprites bevölkern das bunte Ballergeschehen. Der gute erste Eindruck verfälscht allerdings schon nach dem Anspielen. Die Steuerung des eigenen Sprites artet in wilde Fingerakrobatik aus, die feindlichen Formationen sind

*Naja...*



so willkürlich, daß Ausweichen unmöglich ist. Außerdem steigt der Schwierigkeitsgrad von Veigues nach fünf kindisch einfachen Levels so stark an, daß der Spieler völlig frustriert seine PC-Engine aus dem Fenster wirft. Einzige Idee mit dem Aufrüsten des Roboters durch Punkte ist recht reizvoll.

## LOOKING FOR FREEDOM

## Freedom Fighter

Viel fehlt nicht, dann wird aus Segas "namenlos" "Freedom Fighter" kurzerhand eine Spielautomatenumsetzung: Man denke sich ein "P 47" vor den Titel und — schwuppdwupp — die Arcade-Adaption ist da. Levelaufbau und Angriffsinformationen erinnern zum Teil frappant an Jalecos "P 47 Freedom Fighter".

Im flotten Links-Rechts-Scrolling düst ein Ablänger über feindliches Gebiet. Um die je nach Level unterschiedliche Landschaft zu genießen, bleibt dem Pilot allerdings kaum Zeit. Praktisch ohne Unterlaß stürzen sich gegnerische Flugzeuggeschwader auf den einsamen "Freiheitskämpfer". Zusätzlich wird aus vorbeistreichenden Schiffen und U-Booten

das Feuer eröffnet, oder Bodenstationen schicken hartnäckige Raketen auf die Reise. Zum Glück haben die Programmierer die Ungerechtigkeit dieser fatalen Lage erkannt und für Abhilfe gesorgt. Manche feindlichen Flugzeuge lassen nach deren Abschluß Kapseln mit Extrawaffen fallen, die dann herrenlos in der Luft schweben. Je nachdem, welche Kapsel man aufnimmt, wird die Bewaffnung des eigenen Jägers auf verschiedene Weise verstärkt. Zur Auswahl stehen: Streuschuß nach vorne, Bomben nach unten, Rundumschuß und eine ferngesteuerte Granate, die wenige Meter vor dem Flugzeug explodiert. Drei Schwierigkeitsgrade regeln den Ausstoß an feindlichen Schüssen. *mg*

*Geht so*



Der Geschmack von Freiheit und Abenteuer bleibt hier ab und zu auf der Strecke. Die Angriffsinformationen sind leider teilweise ziemlich einfallslos gestaltet. Doch bevor einen die aufkommende Langeweile gänzlich eingeht, ist der Level meist beendet. Dann gibt's wenigstens neue Grafik und ein paar

schwungvollere Gegner. Die Auswahl an Extrawaffen ist dagegen ordentlich und erlaubt durchaus taktische Spielchen. Größere Flackereien bleiben aus. "Freedom Fighter" ist braver Durchschnitt: für Baller-Freaks überlegenswert, Gelegenheits-Fighter sollten sich lieber an "R-Type" halten.

STECKBRIEF

Genre: Action  
Hersteller: Victor, Zirkapreis: 100 Mark

PC-ENGINE

43%

Grafik: 54%

Sound: 48%

POWER-WERTUNG: 43%

STECKBRIEF

Genre: Action  
Hersteller: Sega, Zirkapreis: 90 Mark

SEGA MASTER SYSTEM

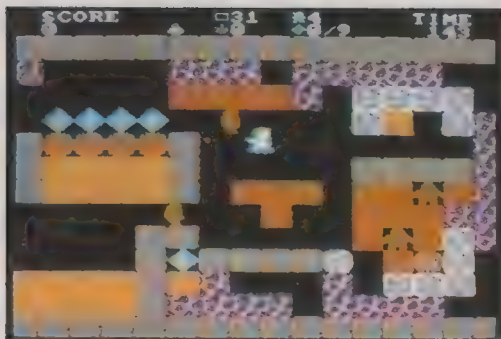
57%

Grafik: 61%

Sound: 40%

POWER-WERTUNG: 57%





Das Graben ist des Robots Los (Nintendo)

## DIAMONDS ARE FOREVER

# Crystal Mines

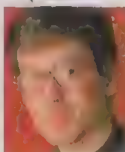
Auf der Suche nach funkelnden Diamanten budelt sich ein kleiner Roboter durch eine Höhle voller Hindernisse. Hat er alle Diamanten eingesammelt, öffnet sich das Tor zum nächsten Level. Dabei muß er aufpassen, daß er ein Zeitlimit nicht überschreitet. Sollte Euch das Spielprinzip bekannt vorkommen, so habt Ihr richtig getippt: der Klassiker "Boulder Dash" läßt grüßen. Nur, daß diesmal statt eines kleinen Männchens ein Roboter durchs Labyrinth schlägt.

Es gibt im Geschicklichkeitsspiel "Crystal Mines" neben Diamanten andere lohnenswerte Gegenstände, die entweder das Punktekonto aufrischen oder dem Roboter Schutz geben — die Diamanten werden nämlich

von den verschiedenartigsten Monstern bewacht. Manche Extras liegen unter Erdfeldern versteckt, die man erst wegballern muß. Leider hilft die Bordkanone nichts gegen die Monster. Denen muß man schon einen Stein auf die Rübe fallen lassen oder sie gezielt in eine Explosion locken. Ab und an findet man einen Vorrat TNT, mit dem man das festgebackene Erdreich wegsprengt und so an die Diamanten kommt. Diese praktischen Sprengstoffe gibt's in 3er, 5er und 10er-Packungen. Insgesamt warten 100 Level auf den Roboter, zwei Spieler können hintereinander antreten. Da die Levels groß sind und man nicht alle mit dem ersten Leben schafft, kann man beliebig oft "Continue" anwenden. *al*

Ein klassisches Spielprinzip garantiert noch lange keinen Hit. Das merkt man an Crystal Mines recht deutlich, denn das Vorbild Boulder Dash spielt sich um eine ganze Klasse besser. Zwar hat man viele nette Ideen addiert, aber der Spielfuß ist auf Dauer zu zäh, um Begeisterung aufkommen zu lassen. Außerdem spielt

Geht so



sich Crystal Mines in den ersten Levels recht simpel, so daß man mehr aus Fahrgigkeit als aus Hektik Fehler macht. Wer ein nettes, nicht zu schweres Geschicklichkeitsspiel für sein Nintendo sucht, sollte Crystal Mines testspielen.

Fazit: Nicht gerade ein Adrenalin-Schub, aber noch keine Schlaftablette.

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Color Dreams. Zirka-Preis: 80 Mark

**NINTENDO**

**64%**

Grafik: 40%

Sound: 26%

POWER-WERTUNG: 64%

## Paradise of Games

Computer Software Vertriebs GmbH

Baaderstr. 13, 8000 München 5

Telefon: 089/2011935

Fax: 089/2012469

Ihr professioneller Partner  
für Computerspiele

Versand und Laden !

Wir liefern per Nachnahme  
"VERSANDKOSTENFREI" AUS

### Spiele für Amiga

688 Attack Sub	79,00
Champions of Krynn, 1 MB	79,00
East vs. West Berlin	79,00
Imperium	79,00
Indiana Jones	79,00
Khaluan	79,00
Kick off 2	69,95
Klax	54,95
Kult (solange Vorrat reicht)	29,95
Larry 1	59,95
Larry 2	99,00
Larry 3	109,00
Legend of Faerghail	89,00
Manhunter San Francisco	89,00
Maniac Mansion	79,00
Midwinter	79,00
Might and Magic 2	89,00
Pirates	79,00
Projectyle	79,00
Purple Saturn Day (solange Vorrat reicht)	29,95
Their Finest Hour	89,00
Turrican	59,95
Red Storm Rising	79,00
Sim City	89,00
Unreal	89,00

Wir führen auch Spiele  
für Atari ST und IBM-PC

Dies ist nur ein Auszug aus unserem  
Programm!

Irtümer und Preisänderungen vorbehalten!

Unser Telefon:

**089/2011935**



### Gauntlet III

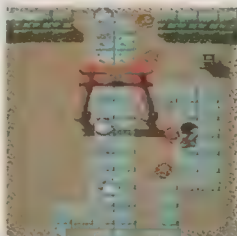
Das Monster-Gemetzel in düsteren Labyrinth geht in die dritte Runde. Speziell für das Lynx wurde vom Kult-Spielautomaten "Gauntlet" eine neue Version programmiert. 40 große Levels, die in alle Richtungen scrollen, sind mit unzähligen Monstern und bis zu vier wackeren Kämpfern bevölkert — je nachdem, wie viele Lynx-Konsolen per Kabel zusammengeschlossen sind. Man darf aus insgesamt acht verschiedenen Charakteren wählen. Sie sind in Sachen Geschwindigkeit, Stärke und Schuttkraft unterschiedlich gut geschult. Vom Wizard bis zum Punkrocker ist für jeden Geschmack der passende Typ dabei.

Euer oberstes Ziel ist es, den Ausgang zum nächsten Level zu finden. Dabei solltet ihr an den netten Extras, die in manchen Gängen am Boden liegen, nicht achtlos vorbeigehen. Kurzzeitige Unverwundbarkeit, Zaubertänke, Energiepillen, Goldstücke und andere Hilfen erleichtern den Kampf gegen die Aliens-Übermacht gewaltig. Ab und zu kommt ihr an einem Computer-Terminal vorbei. Hier erhaltet ihr entweder lebenswichtige Informationen oder könnt weitere Extras kaufen. Unter dem Spielfeld sieht man auf dem LCD-Bildschirm die Status-Anzeige. Sie gibt Aufschluß, wie gut eure Spielfigur gerade drauf ist. Per Tastendruck wird auf die Gegenstände umgeschaltet, die ihr im Verlauf des Spiels aufgesammelt habt. Sie können wieder abgelegt oder eingesetzt werden. Als Besonderheit muß man die Lynx-Konsole hochkant halten, um "Gauntlet III" zu spielen. Dies ermöglicht allerdings in der Praxis als nicht sehr sinnvoll und nervt auf Dauer ziemlich.

Leider kann der dritte Teil spielerisch nicht mit dem Arcade-Vorbild mithalten: Die Levels sind oft recht ideenlos gestaltet und die verschiedenen Spielcharaktere verhalten sich nicht allzu unterschiedlich. Die Stimmung potenziert sich allerdings, je mehr Personen mitmachen. Kein Flop, aber nicht der erhoffte Sommer-Hit. *mg*

Genre: Action  
Hersteller: Epyx  
Zirkapreis: 80 Mark

**LYNX 57%**  
Grafik: 58% Sound: 50%  
POWER-WERTUNG: 57%



### Kikikaikai

Das ist zu simpel: Wenn sich der Programmierer von "Kikikaikai" die Konkurrenz-Ballerspiele anschaut, müßte ihm ziemlich flau in der Magen-grube werden. Kikikaikai erinnert eher an ein mittelmäßiges Spiel für das Sega Master System — wenn man Grafik und Sound betrachtet. Der Spielspaß dümpelt ebenfalls im gepflegten Mittelmaß vor sich hin: Ein Spalte läuft durch eine scrollende Landschaft (Vogelperspektive) und ballert auf Feinde. Höhere Level bringen wenig Abwechslung. *mg*

Genre: Action  
Hersteller: Taito  
Zirkapreis: 100 Mark

**PC-ENGINE 47%**  
Grafik: 50% Sound: 51%  
POWER-WERTUNG: 47%



### Qix

Satte neun Jahre hat der Oldie "Qix" auf dem Buckel. Vor kurzem erschien mit "Volflief" für die PC-Engine der neueste Aufguss des Klassikers. Die Game Boy-Version hält sich allerdings detailgetreu ans Original: Extras sucht man vergebens. Allein der schmucke Zwei-Spieler-Modus ist neu. Hier steuert man abwechselnd sein Fadenkreuz und ka stellt ein Feld ein, ehe der Partner wieder am Zug ist. Fans des Originals werden zufrieden sein: Etwas angestaubt ist das Spielprinzip freilich schon. *mg*

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Nintendo  
Zirkapreis: 50 Mark

**GAME BOY 58%**  
Grafik: 18% Sound: 31%  
POWER-WERTUNG: 58%



### Golf

Die Sportspiel-Jünger unter den Game Boy-Besitzern dürfen sich auf Nintendos "Golf" freuen. Das Modul hält locker mit den meisten Computer-Golfs mit; läßt einige sogar ziemlich alt aussehen. Zwei Kurse à 18 Löcher stehen parat, die Mario (Held zahlloser Nintendo-Programme) als Euer Vertreter im Spiel absolviert.

Das Geschehen wird aus der Vogelperspektive gezeigt. Bevor man zum entscheidenden Schlag ausholt, sollte man einen Blick auf den kompletten Parcours werfen, um einen besseren Überblick zu erhalten. Seen, Bäume und Sandhindernisse können so geschickt umspielt werden. Erst dann darf Mario den passenden Schläger auswählen und unter Berücksichtigung des Windes mittels Fadenkreuz die Schlagrichtung festlegen. Per Feuerknopf-Druck wird Schlagstärke und Schnitt (soll der Ball nach rechts oder links abdriften?) festgelegt. Hat man sich schließlich bis zum Grün vorgearbeiten, muß nur noch eingelocht werden. Mit vielen kleinen Pfeilen sind Gefälle und Steigungen auf den Grün eingzeichnet. Der aktuelle Stand auf dem "Leader Board" (wieviel Schläge habe ich für welches Loch gebraucht?) ist jederzeit einblendbar. Wer will, kann auch zu zweit eine Runde spielen — vor ausgesetzt, Partner samt Game Boy und Golf-Modul sind in Reichweite des Video-Link-Kabels.

Da man auf dem Weg zur Schule oder während einer kurzen Bahnfahrt kaum alle 18 Löcher schafft, ist in das Modul eine Batterie eingebaut. Damit können zwei Spielstände zu jedem beliebigen Zeitpunkt gespeichert werden. Dank der größtenteils "Leaderboard"-kompatiblen Steuerung kommt man von Anfang an problemlos mit Nintendos Golf-Verante zurecht. Trotz der "einfachen" Schlagtechnik kann man ganz schön zaubern und Bälle um Hindernisse herumzirkeln. Dazu bedarf es allerdings einiger Übung. Die Grafik ist für Game Boy-Verhältnisse recht detailreich und sehr übersichtlich. Die Musik ist nicht so toll. *mg*

Genre: Sport  
Hersteller: Nintendo  
Zirkapreis: 50 Mark

**GAME BOY 72%**  
Grafik: 69% Sound: 40%  
POWER-WERTUNG: 72%



### Pitman

Ähnlich wie bei "Flappy Special" muß man bei "Pitman" durch geschicktes Verschieben von Blöcken Löcher auf der Spielfläche stopfen. Nur so erreicht man den jeweiligen Bösewicht und kann ihn von der Plattform schubsen. Insgesamt stehen 100 Levels zur Auswahl, ein Paßwort-Modus ist auch dabei. Mit dem eingebauten Editor lassen sich eigene Knobel-Levels entwerfen. Wer sich gerne aufs Grübeln konzentriert (ohne ständige "Feind-Flucht"), wird hier anständig unterhalten. *vw*

Genre: Denkspiel  
Hersteller: Ask Kodansha  
Zirkapreis: 70 Mark

**GAME BOY 66%**  
Grafik: 41% Sound: 35%  
POWER-WERTUNG: 66%



### Boxing

Mit "Boxing" dürfen auf Nintendos Hosentaschen-Konsole nun auch die Fauste geschwungen werden. Die Grafik ist verlockend: Ihr seht Ring und Gegner aus der Sicht Eures Kämpfers und bedient mit den beiden Feuerknöpfen je eine behandschuhte Faust. Das Schlagen mit den Computergegner fällt aber zu einfach aus: Viel mehr als ständiges "Feuerknopf-schnell-Drücken" ist nicht gefragt; je länger die Ruhepause zwischen Schlägen andauert, desto kräftiger haut der Boxer zu. *hl*

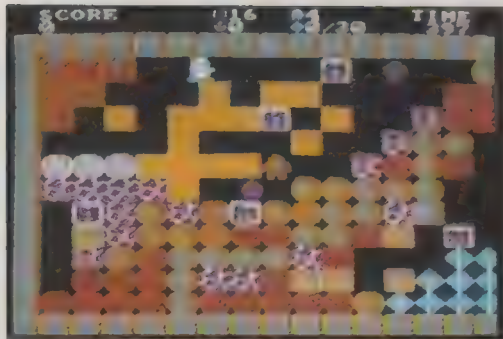
Genre: Sport  
Hersteller: Tonkin House  
Zirkapreis: 70 Mark

**GAME BOY 44%**  
Grafik: 60% Sound: 46%  
POWER-WERTUNG: 44%





Bis Ende des Jahres sollen zehn Color-Dreams-Titel erhältlich sein



"Crystal Mines" ist eines der ersten Spiele von Color Dreams

# GOLDENE TRÄUME

Der Dornröschenschlaf des Nintendo Entertainment Systems (kurz NES) scheint nun in Deutschland endgültig beendet. Nachdem Konami (siehe Bericht in dieser Ausgabe) und Acclaim den Vertrieb ihrer Spiele für das NES in die eigene Hand genommen haben, sind auch die ersten "inoffiziellen" Module für das NES bei uns erhältlich.

Die "Meuterei" gegen das gigantische Nintendo-Reich wurde — wie erwartet — in Amerika initiiert. Dort schaffte es eine kleine Firma, Spiele für das NES zu programmieren und diese zu veröffentlichen. Um das Sensationelle an dieser Tatsache zu verstehen, muß man wissen, daß normalerweise erst ein Lizenzvertrag mit Nintendo einer Firma das Recht einräumt, Spiele für das NES zu entwickeln. Sind diese nach Ansicht der Softwarefirma fertig, muß Nintendo sein "Ja-Wort" zur Veröffentlichung geben. Fällt das Produkt bei dieser Qualitätsprüfung durch, war außer Spesen nichts gewesen. Doch selbst wenn das Spiel diese Hürde genommen hat, wird man es noch lange nicht im Kaufhausregal finden. Erst muß eine bestimmte Menge an Modulen bei Nintendo Japan bestellt werden, denn alle Module werden zur Zeit ausschließlich von Nintendo in Japan gefertigt. Vom Tag der Bestellung bis zur Auslieferung

**Offizielle Lizenznehmer für das Nintendo Entertainment System gibt's viele. Nur wenige versuchen ihr Glück auf eigene Faust. Die amerikanische Firma Color Dreams ist eine der Ausnahmen.**

kann mitunter über ein halbes Jahr vergehen. Es versteht sich von selbst, daß Nintendo all diese "Dienstleistungen" nicht umsonst bereitstellt. Allein für das Qualitätssiegel "Official Seal of Quality", das auf allen "offiziellen" Spielen für das Nintendo-System zu finden ist, müssen angeblich pro Modul 2 Dollar an den "Hausherren" überwiesen werden.

Angesichts dieser Tatsache wundert es nicht, daß einige Firmen lieber auf die Unterstützung von Nintendo verzichten würden. Doch leider ist dieser Weg mit Hindernissen und Stolpersteinen nur so gepflastert. Eine der wenigen Firmen, die sich durchgesetzt hat, ist Color Dreams. In Amerika ist sie bereits etabliert und hat ca.

20 verschiedene Module im Angebot. Seit kurzem wird Color Dreams auch im deutschsprachigen Raum fachmännisch vertreten. Die Firma Video Electronic hat sich die Vertriebsrechte gesichert. Das Hamburger Unternehmen tummelt sich bereits seit einigen Jahren erfolgreich auf dem Videospielemarkt. Gestartet hat man als Spezialversender für Videospiele (damals noch mit Coleovision und Intellivision im Angebot). Später lagen die Hauptaktivitäten beim Atari VCS 2600-Videospiel. Als Exklusiv-Distributor der Activision-Module (u.a. "River Raid II", "F14 Tomcat") hat man bereits Kontakte zu den großen Kaufhausketten und Versandhäusern geknüpft.

Vier Titel, selbstverständlich mit deutscher Anleitung, sind in diesen Tagen an den Fachhandel ausgeliefert worden. Bis Ende des Jahres sollen es satte zehn Spiele sein, die zum Preis von ca. 80 Mark erhältlich sind. Für die Zukunft haben sich Color Dreams und Video Electronic vorgenommen. In der Entwicklungsabteilung wird fleißig an einer "Super Cartridge" für das NES gearbeitet. Das Besondere an diesem Modul ist der Zusatz-Processor, der auf der Platine schlummert. Dafür vorgesehen ist ein Z80-Chip, wie er z.B. im Sega Master System oder dem Schneider-CPC-Computer steckt. Dank dieser Extra-Power wird zwar nicht die Auflösung des NES erhöht, dafür können mehr Farben gleichzeitig dargestellt werden. Außerdem steigt die Anzahl der Sprites, die flackerfrei über den Bildschirm huschen, gewaltig.

Schnelle 3D-Grafik ist ebenfalls kein Wunschtraum mehr, und sogar Digi-Sound in Hi-Fi-Qualität rückt in erreichbare Nähe. Preislich sollen die "Deluxe-Module" etwa um 130 Mark angesiedelt sein. Neben dem Nintendo-System wird seitens Color Dreams demnächst auch das Sega Mega Drive unterstützt. Man darf gespannt sein, ob die Aktivitäten von Color Dreams den Eigentümern goldene Träume oder Alpträume bescheren. mg



**M**it der "Gradius"-Saga hat Konami die Ära der Extrawaffen-haltigen Ballerspiele eingeläutet. Vielleicht gelingt es der Firma, mit ihrem neuesten Streich "Parodius" wieder ein Zeichen zu setzen. Manche Arcade-Freaks werden ganz schön verduzt schauen, wenn sie Parodius zum ersten Mal in Aktion sehen. Wie der Name schon vermuten läßt, ist das Spiel eine humorvolle Parodie auf ein ganz bestimmtes Genre: Die Ballerspiele werden auf die Schippe genommen. Glaubt man zu Beginn noch, "Salamander II" oder "Gradius IV" vor sich zu haben, bilden sich spätestens bei der Auswahl des "Raumschiffs" samt Bewaffnung erste Sorgenfalten auf der Stirn. Neben dem erprobten Gradius-Abfangjäger stehen nämlich drei weitere Spielfiguren zur Wahl: wie wär's mit einem Tintenfisch oder einem



Nicht erschrecken, wenn bei "Parodius" der Baum links plötzlich anfängt zu laufen



Premiere: ein tanzender Endgegner bei "Parodius"



Neue Levels bei "Boulder Dash: Part Two"

kleinen Pinguin? Jedes Mitglied des Quartetts hat andere Extrawaffen zu bieten, die in bekannter Gradius-Manier auszuwählen sind. So kann es schon mal passieren, daß Euer Flug-Insekt plötzlich mit Boxhandschuhen um sich schlägt oder ein Megaphon als "Beinahe-Smartbombe" fungiert.

Auch beim Level-Design wurde mit Gags und Insider-Anspielungen nicht gespart. Die Feinde sind längst keine Aliens mehr. Eine Bauchtänzerin, die sich geschmeidig über den Bildschirm bewegt, konnte man in noch keinem Ballerspektakel bewundern. Auch ein gutes Dutzend Kußmünder, die mit Gebissen um sich werfen, sind neu. Diese Linie zieht sich durch das ganze Spiel. Glücklicherweise leidet darunter der Spielwitz überhaupt nicht. Ganz im Gegenteil, Im

Vergleich zu "Gradius III" macht Parodius viel mehr Spaß und ist sogar etwas einfacher. Selbst Anfänger erreichen mit wenig Übung bereits den dritten Level. Da stört es kaum, daß Parodius technisch nicht ganz auf dem neuesten Stand ist. Wenn sich sehr viele Sprites auf dem Bildschirm tummeln, wird der Automat gehörig langsamer — was dem Spieler zugute kommt, da er besser ausweichen kann.

Wer bei dem Wort "Action" nicht schreiend die Wohnung verläßt, der sollte unbedingt herbespielen. Vor allem die "Gradius"-erfahrenen Spieler, die sich mit dem Genre etwas auskennen, werden entzückt sein und an manchen Stellen herzlich lachen. Nicht zuletzt wegen der fabelhaften Musik, die praktisch ausschließlich aus Klassik-Stücken besteht.

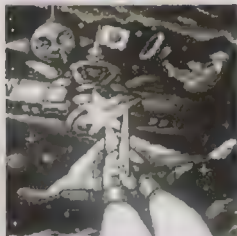
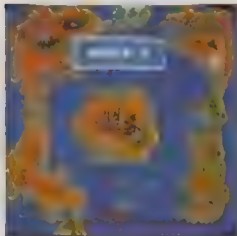
# PRACHT PARODIE



Eine Striptease-Tänzerin bereitet Probleme



Simple Metzel-Orgie: Taito's "Thunderfox"



Diese wurden allerdings gekonnt "verkünstelt" und bilden mit der detailreichen und witzigen Grafik eine perfekte Einheit: Parodius ist eine Pracht-Parodie.

Taito hat mit seinem jüngsten Sproß leider nicht ins Schwarze getroffen, obwohl der Bildschirm bei "Thunderfox" fast nur mit Explosionen, Feinden und Schüssen gefüllt ist. Als Mitglied einer Anti-Terror-Einheit wird vor horizontal scrollender Landschaft erbittert mit Hunderten von feindlichen Soldaten, Panzern und Jeeps gekämpft. Dazu sind drei Feuerknöpfe nötig: einer zum Springen, einer zum Zuschlagen im Nahkampf und mit dem dritten werden die Extras aktiviert. Flammenwerfer, Ma-

◀ Die "Boulder Dash"-Landkarte und ein Intro-Bild von "Parodius"



Die Kußmünder warten im vierten Level auf den "Parodius"-Spieler

Warum müssen Spiele immer so bierernst sein? Konami beweist mit "Parodius", daß auch witzige Arcade-Automaten spielerisch gehaltvoll sein können.

schinengewehr oder Handgranaten bieten sich zu diesem Zweck an. Im weiteren Spielverlauf darf der eisenharte Streiter selber im Jeep fahren oder sich ans Steuer eines Schnellbootes setzen.

Thunderfox spielt sich bei nahe so stumpfsinnig, wie sich das Szenario anhört. Wer's gern hektisch hat, und sich an brutalen Soldaten-Metzereien erfreuen kann, der soll damit glücklich werden. Eine spielerische Linie konnten wir nicht entdecken. Allenfalls der blutgetränkte rote Faden war kaum zu übersehen. Selbst der Zwei-Spieler-Modus rettet wenig.

Um so mehr hat uns die dritte Arcade-Neuheit begeistert — und überrascht: Rockford ist wieder da. Der legendäre Held aus unzähligen "Boulder Dash"-Spielen feiert ein Comeback. Data East hat sich die Lizenz gesichert und präsentiert "Boulder Dash: Part Two" als Automat. Dabei behielt man das Spielprinzip größtenteils bei; nur einige Spielelemente sowie Grafik und Sound wurden einer Frischzellenkur unterzogen. Rockford darf sich eine von fünf Wel-

ten, die sich aus jeweils vier Levels zusammensetzen, aussuchen. Die sechste Welt bleibt solange verschlossen, bis die anderen gelöst wurden.

Neu sind u.a. Schildkröten, die sich im schlafenden Zustand problemlos umherschubsen lassen. Wachen sie auf, sollte man sie besser nicht berühren. Außerdem gesichtet: Schlangen und Pilze, die einem beide nicht sehr freundlich gesinnt sind. Die Levels sind größtenteils neu konstruiert, auch wenn uns der eine oder andere verdächtig bekannt vorkam. Eines haben sie alle gemeinsam: Das Zeitlimit ist verdammt knapp bemessen. Wer sich in einer Spielstufe nicht auskennt, der hat wenig Chancen. Zum Glück kann man (auf Kosten eines Lebens) an der Stelle weitermachen, wo dank der erbarmungslosen Uhr die Diamantensuche endete. Wer durch fallende Felsbrocken oder flinke Feinde ein Leben eingebüßt hat, der muß leider den Level von vorne beginnen. Netterweise wird die Anzahl der nötigen Diamanten, ehe sich der Ausgang auftut, nicht zurückgesetzt. mg

Titel	Hersteller	Beschreibung	Wertung
Boulder Dash Part Two	Data East	Neue Episode des Computerspiel-Klassikers mit Pfiff Witzige Parodie auf Ballerspiele im "Gradius"-Stil	empfehlenswert
Parodius	Konami	Stumpfsinnige Brutalo-Metzerei, ideenlos	empfehlenswert
Thunderfox	Taito		tür Fans

Die Rangfolge der Wertungen: "hervorragend", "empfehlenswert", "durchschnittlich", "für Fans" und "mangelhaft"



## COMPACT DISC



### Jeff Lynne: Armchair Theatre

Ein Jahrzehnt lang schrieb Jeff Lynne als Kopf des Electric Light Orchestras Pop-Geschichte. Nach dem ELO-Ende und dem Mitwirken bei den Travelling Wilburies legt Lynne jetzt ein Solo-Album vor, das diesen Namen wirklich verdient. Er spielt fast alle Instrumente und komponierte die meisten Songs. Unkomplizierte Melodien, die den alten ELO-Scheiben verblüffend ähnlich klingen, schüttelt der Altmeister mit Leichtigkeit aus dem Armel. *hl*

Reprise 7599-26184-2  
37:05 Minuten / 11 Tracks  
**POWER-WERTUNG:**  
empfehlenswert

## COMPACT DISC



### Madonna: I'm Breathless

Die Überraschung ist gelungen: Statt kantigen Dance-Songs verblüffte Madonna auf "I'm Breathless" mit Swing- und Bar-Musik. Der Single-Hit "Vogue" ist das einzige typische Disco-Stück auf der CD. Das Song-Material ist gut bis fabelhaft, teilweise witzig arrangiert, und die Interpretation gelungen, das hatte man Madonna fast vertraut. Bestimmt keine Platte für eingefleischte Dance-Freaks, alle anderen sollten unbedingt probieren. *mg*

Sire/Warner 7599-26209-2  
45:08 Minuten / 12 Tracks  
**POWER-WERTUNG:**  
empfehlenswert

## COMPACT DISC



### Alabama: Pass it on down

Die erfolgreichsten Country-Rocker des letzten Jahrzehnts (40 Millionen verkaufte Platten) widmen sich auf der neuesten CD dem Thema Umwelt-schutz. Musikalisch geht's zur Sache. Beim (fast schon genialen) Titelstück bleibt keiner ruhig auf dem Stuhl sitzen. Die anderen Songs schwanken zwischen fröhlich-letzig und traurig-baldenhaft, doch immer angenehm melodisch und perfekt arrangiert. Unbedingt mal reinhören. *mg*

RCA 2108-2-R (USA)  
45:14 Minuten / 12 Tracks  
**POWER-WERTUNG:**  
empfehlenswert

## COMPACT DISC



### Big Country: Through a Big Country

Nach vier Alben der schottischen Gitarrenrockers Big Country ist es nach Meinung der Plattenfirma schon Zeit für eine "Greatest Hits"-Zusammenstellung. Bei dem reichhaltigen Angebot auf dem randvollen "Through a Big Country"-Sampler sind die faden Füller erfreulichweise in der Unterzahl. Mit "Swamp" ist ein einziges, aber dafür besonders gutes, brandneues Stück vertreten. *hl*

Mercury 846 022-2  
76:47 Minuten / 17 Tracks  
**POWER-WERTUNG:**  
empfehlenswert

## COMPACT DISC



### Bad Company: Holy Water

Was die Routiniers von Bad Company auf ihrem neuen Album lassig herumterspielen, sollte so manchem Nachwuchs-Rocker als Anschauungsmaterial dienen. Derber Bluesrock wechselt sich mit Mainstream-Material ab; hier und da kommt man um eine Ballade nicht herum. Übertrieben originell ist das Album nicht, aber es bietet erstklassige Rocksongs mit knackigen Gitarren. Auf keinem der 13 Songs setzen Bad Company einen Synthesizer ein. *hl*

Atco/Atlantic 7 91371-2  
53:44 Minuten / 13 Tracks  
**POWER-WERTUNG:**  
empfehlenswert

## COMPACT DISC



### Joe Cocker: Live

Mit seinem knarrenden Organ läuft Haudegen Joe Cocker in Konzerten zu Hochform auf. Das neue Live-Album ist ein wuchtiges Hörerlebnis, dessen Klangqualität für eine Live-Aufnahme erstaunlich gut ist (die unvermeidlichen Leuten im Publikum, die bei langsamen Stücken lautstark dazwischenpflegen und bierselig grölen, muß man ignorieren). Die gut gemischten Songs stammen zum Teil von Autoren der obersten Güteklasse wie Randy Newman und Bryan Adams. Zwei neue Studio-Aufnahmen runden das Album ab. *hl*

Capitol 7934162  
72:52 Minuten / 15 Tracks  
**POWER-WERTUNG:**  
empfehlenswert

Musik • Bücher • Filme

legend über-  
fehlenswert  
durchschnittlich  
für die Fans





## Robot-War Gunhed

Mitten im Pazifischen Ozean liegt die einsame Insel 8J0. Im 21. Jahrhundert wurde auf dieser Insel, dank des neuen Werkstoffs Texmexium, ein riesiger Industriekomplex errichtet. Steuerzentrale und Gehirn dieser Anlage war ein Super-Computer mit Namen Kyrion-5. Kyrion-5 fing irgendwann an, über den Sinn des Lebens nachzugrübeln und erklärte der Menschheit den Krieg. Um Kyrion-5 auszuschalten, sandten die Regierungen der Welt Truppen und Kampfroboter — die "Gunheds" — in die Schlacht.

Die Insel 8J0 liegt nun in Trümmern, Kyrion-5 hat seit einigen Jahren keinen Pieps mehr von sich gegeben und ohne die Industrieanlagen der Insel werden auf der Welt wichtige elektronische Schaltkreise knapp. Eine Gruppe von Schatzsuchern macht sich auf die Socken, um 8J0 einen Besuch abzustatten und mit den dort vorhandenen Mikrochips ein Vermögen zu verdienen. Leider hat Kyrion-5 etwas gegen ungeliebte Gäste und schlägt mit einem Bio-Roboter in "Aliens"-Manier zurück. Einer der Soldaten bastelt aus Schrottteilen, die aus dem Roboter-Krieg übriggeblieben, einen funktionierenden "Gunhed" zusammen und gibt damit Kyrion-5 Saures.

Die Überraschung in der Redaktion war groß: Ein Videofilm zum PC-Engine-Spiel "Gunhed". Allerdings entpuppte sich der Film mit dem vielversprechenden Titel als zusammenge-würfelte High-Tech-Murks, der sich temporeich wie eine mongolische Rennschnecke präsentierte. Die Dialoge quälten sich dahin, der Handlungsfaden macht Sprünge wie ein Hürdenläufer und der einzige Lichtblick ist der tolle Kampfbroter. *mh*

**Regie:** Masato Harada  
**Produzent:** Tomoyuki Tanaka,  
Eiji Yamaura  
**Drehbuch:** Masato Harada,  
James Bannion  
**Darsteller:** Masahiro Takashima,  
Mickey Curtis, Brenda Bakke  
**Laufzeit:** ca. 92 Minuten  
**FSK-Freigabe:** ab 16 Jahren  
**Videoanbieter:** VPS  
**POWER-WERTUNG:**  
für Fans



## The Abyss

Als ein amerikanisches Unterseeboot in 600 Meter Tiefe rätselhafter Weise außer Gefecht gesetzt wird, ist die Panik im Pentagon groß. Zwar sorgt man sich auch um die Besatzung, doch besonders die über 100 nuklearen Sprengköpfe an Bord verursachen starkes Magengrimmen. Nichts liegt näher, als die Russen für den vermeintlichen Unfall verantwortlich zu machen.

Zum Glück gendelt gerade eine neuartige Unterwasser-Anlage in der Nähe der Unfallstelle im Meer herum. Zusammen mit einem Marine-Elite-Team (eiskalt und hart wie Grant) nimmt man Kurs auf das U-Boot. Ein aufkommender Hurricane sorgt schließlich dafür, daß der Kontakt zu den Helfern an der Wasseroberfläche abbricht und die knapp ein Dutzend Leute auf sich alleine gestellt sind.

Seltsame Dinge passieren, merkwürdige Geschöpfe zeigen sich einigen Besatzungsmitgliedern. Das Taucherteam und die Marinejungs ziehen daraus allerdings verschiedene Schlüsse: Die Soldaten, allen voran der langsam, aber sicher durchdrehende Captain, sehen überall die Russen lauern; die anderen schwören auf Außerirdische. Im Lauf der Zeit droht die Situation zu eskalieren. Schließlich taucht der Chef des Taucherteams der Lösung des Rätsels entgegen — so tief wie noch nie ein Mensch vor ihm getaucht ist...

Der Unterwasser-Thriller "The Abyss" war einer der Kinokrüller des letzten Jahres. Atemberaubend sind die visuellen Spezial-Effekte, für die er zu Recht einen Oscar bekam. Zum Glück ist auch die Story fesselnd und mitreißend erzählt, so daß kaum Langeweile aufkommt. Voll zur Geltung kommen die grandiosen "Special Effects" allerdings nur in einem großen Kino. *mg*

**Regie:** James Cameron  
**Produzent:** Gale Anne Hurd  
**Drehbuch:** James Cameron  
**Hauptdarsteller:** Ted Harris,  
Mary Mastrantonio,  
Michael Biehn  
**Laufzeit:** 132 Minuten  
**FSK-Freigabe:** ab 12 Jahren  
**Video-Anbieter:** 20th Century Fox  
**POWER-WERTUNG:**  
empfehlenswert



## Das Star Trek Universum

Wer keine Episode der "Raumschiff Enterprise"-Abenteuer versäumt hat, der darf sich freuen. Neben amüsanten und interessanten Insider-Stories wird in diesem Taschenbuch der Inhalt aller Episoden erzählt. Infos über die fünf Kinofilme und die Neuauflage "Star Trek: The Next Generation" (läuft übrigens ab August im ZDF) sind ebenfalls mit von der Partie. Das Buch ist als Lese-Lektüre und Nachschlagewerk zu empfehlen. *mg*

**ISBN:** 3-453-03901-7  
**AUTOR:** Ralph Sander  
**Verlag:** Heyne  
**Preis:** 16,80 Mark  
**POWER-WERTUNG:**  
empfehlenswert



## Welt in den Lüften

Wie verändert sich das menschliche Leben unter extremen Bedingungen? Larry Niven geht auch in seinem neuen Roman dieser Frage nach. Riesige, schwebende Planzen haben sich in einer Gaswolke um einen Neutronenstern gebildet. Auf diesen grünen Inseln siedeln die Überlebenden einer Meuterei. Ihr abgeschiedenes, ruhiges Dasein wird jäh unterbrochen, als sie in ihrer Welt fremde Lebewesen entdecken. *vw*

**ISBN:** 3-404-24121-5  
**AUTOR:** Larry Niven  
**Verlag:** Bastel Lübbe  
**Preis:** 6,80 Mark  
**POWER-WERTUNG:**  
für Fans



## Charity

Im Jahre 1998 taucht am Rande unseres Sonnensystems ein fremdes Raumschiff auf. Es antwortet nicht auf Funkanfragen oder andere Signale, rast aber mit unglaublicher Geschwindigkeit auf die Erde zu. Es wird eine Elitegruppe der Space Force zusammengestellt, welche dem Schiff entgegenfliegt und es untersuchen soll, um gegebenenfalls Kontakt mit möglichen Außerirdischen aufzunehmen. Der Anführer der Gruppe ist Captain Charity Laird, eine Frau, der beste Pilot der Space Force.

Das riesige Schiff gibt auch beim Näherkommen keinen Mucks von sich. Ein Teil der Gruppe wagt sich in das Innere des Schiffs. Sie finden eine riesige Halle, mit merkwürdigen, auf dem Boden montierten Gebilden vor. Ansonsten ist die Halle völlig leer. Keine Aliens, keine Antriebsaggregate, keine Navigationskontrollen — nichts.

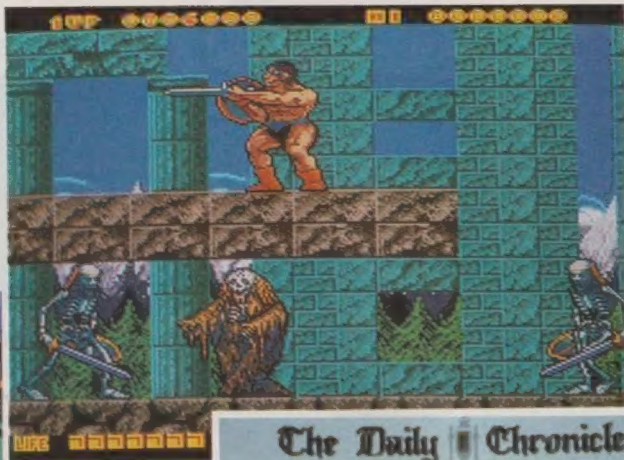
Es kommt, wie es kommen muß: Das Schiff landet auf der Erde. Keiner rechnete jedoch damit, daß aus dem Schiff Horden spinnenähnlicher Monster kriechen würden, die alles und jeden angreifen. Wer ahnte denn schon, daß diese merkwürdigen Gebilde reinerassige Teleporter sind. Charity gerät in einen Strudel von Ereignissen. Sie soll sich von New York aus zur Space-Force-Hauptbasis durchschlagen, um dort den amtierenden General zu unterstützen. Ihr Weg führt sie durch ein zer-bombtes Amerika, in dem sich die Menschen in einem aussichtslosen Kampf den Aliens stellen. Die Space-Force-Basis wird jedoch kurz nach Charitys Ankunft eingenommen, so daß ihr einziger Ausweg die noch in der Erprobung befindliche Kälteschlafkammer ist.

Wer gerne actionreiche und mitreißend erzählte Science-fiction liest, der sollte sich an Charity versuchen. Einmal anfangen zu lesen, trennt man sich ungern von der spannungsgeladenen Lektüre. Neben dem ersten Buch "Die beste Frau der Space Force" gibt es bisher vier Folgebände. *ht*

**ISBN** 3-404-23096-5  
**AUTOR:** Wolfgang Hohlbein  
**Verlag:** Bastel-Lübbe  
**Preis:** 6,80 Mark  
**POWER-WERTUNG:**  
empfehlenswert



Schwert-Schwung:  
"Rastan II" greift  
die PC-Engine-  
Besitzer an.



Abenteuer-Aufbruch: "Operation Stealth" bietet eine spannende Story



Krimi-Kulisse: Hobby-Detective dürfen "Murder" entgegenfeiern

In knapp einem Monat ist es wieder soweit: Die neue **POWER PLAY** liegt am Kiosk. Im großen Testteil werfen wir u.a. einen Blick auf U.S. Gold's spannendes Mörderspektakel **"Murder"**. Außerdem dürfte das Adventure **"Operation Stealth"** endlich testbar sein. Eventuell werden wir Euch über das Science-fiction-Spektakel **"Space Quest IV"** berichten können. Wer bei schwierigen Spielen nicht weiterkommt, dem seien unsere 32 Seiten mit Power-Tips ans Herz gelegt. An der Video-spiel-Front stehen Tests von **"Super Monaco Grand Prix"** fürs Sega Mega Drive und das Master System an. PC-Engine-Fans dürfen sich auf die Umsetzung des Klassikers **"Xevious"** freuen und mit **"Rastan Saga II"** durch den Urwald waten. Außerdem berichten wir über Segas tragbares Handheld-Videospiel, den **"Game Gear"**. Für Nintendo-Besitzer wird's ein beinhardter Monat: **"Double Dragon II"** kommt.

POWER PLAY

10.

erscheint am

14. September 1990

# Ultima V

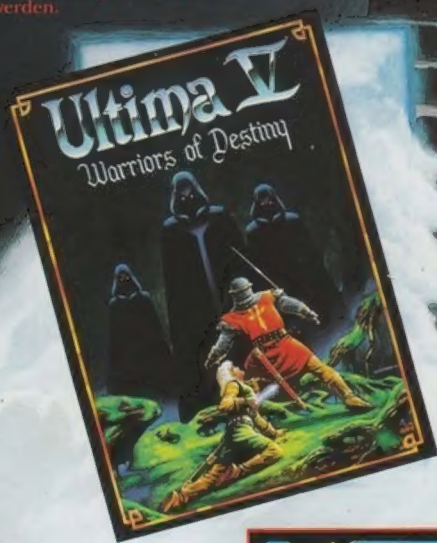
Das Warten ist vorbei – doch das Abenteuer beginnt erst!

Mehr als zwei Jahre war es in Arbeit. Jetzt endlich setzen die Warriors of Destiny im Bereich der Rollenspiele einen völlig neuen Standard: eine detaillierte Reise in die Welt des Rollenspiels verbunden mit einem spannenden Abenteuer.

Ultima V ist für jeden Typ von Rollenspieler geeignet. Warriors of Destiny wird den Neuling fesseln und den Experten herausfordern.

Höhepunkte von Ultima V:

- Faszinierende Zweikämpfe verbunden mit tollen Zaubereien.
- Maximierung der Geschicklichkeitsanforderungen.
- Noch bessere Grafiken, Animationen und Sound-Effekte.
- Hunderte von realistischen Gestalten, die Sie immer wieder zu neuen Dialogen und Auseinandersetzungen animieren werden.



ORIGIN  
SYSTEMS INC.

**JETZT AUCH  
FÜR AMIGA!**

**RUSHWARE**  
Online with the trend

RUSHWARE Microhandels-gesellschaft mbH  
Bruchweg 128-132 · D-4044 Kladst 2 · Telefon: 0 21 01/90 70

Mitvertrieb:  
Karasoft, Darius CH Thal AG

Wenn Sie unser komplettes Angebot heranziehen? (Gegen Entsenden von DM 5,-  
Schrumpfen (in Briefmarken) erhalten Sie unsere neueste Preisliste.  
Ich habe einen Post- oder Telebestellzettel. ☐ C 64 ☐ Amiga ☐ Atari ST  
☐ Sonstiges

Name \_\_\_\_\_  
Straße \_\_\_\_\_  
PLZ/ORT \_\_\_\_\_

**RUSHWARE GmbH**  
Bruchweg 128-132  
4044 Kladst 2



Zeit-Geschichte!

# BACK TO THE FUTURE II

III PART



Für Amiga, MS-DOS, Atari ST, C-64 und CPC



Mirrorsoft

United Software

das multimediale Programm